

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine
NÚM. 59
MC
5,95 €
990 Ptas
VICTORIOUS BOXERS
A golpe de manga
PLAY S.O.S.
• Mat Hoffman
• Crash Team Racing
• Spider-man
• Y muchos más...
REPORTAJE
SYPHON FILTER 3
Nunca terceras partes fueron mejores
CONCURSOS:
20 JUEGOS THE ITALIAN JOB
50 JUEGOS ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
15 DVD EL REGRESO DE LA MOMIA
LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS
REVIEWS
X-Men: Mutant Academy 2
Power Diggerz
Dancing Stage: Disney Mix
FIFA 2002
Hot Wheels: Extreme Racing
PS2:
Victorious Boxers
NHL Hitz
Lotus Challenge
NHL 2002
Batman: Vengeance
Top Gun
Spy Hunter
Alone in the Dark IV
Splashdown
Artic Thunder
FIFA 2002
Airblade
PlayStation
7 DEMOS JUGABLES: THE ITALIAN JOB, TINTÍN: DESTINO AVENTURA, PERRO Y LOBO, COLIN MCRAE RALLY 2.0, WORMS ARMAGEDDON, EVERYBODY'S GOLF 2 Y CRASH BANDICOOT 3. VÍDEOS DE EVIL DEAD Y X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
00059
8 414090 112772



30 DE NOVIEMBRE DE 2001

taff
dita: MC Ediciones, S.A.
irector edición española: **Oriol Garcia**
efe de redacción: **Joan Piella**
oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

laquetación electrónica
luís Guillén

olaboradores
lvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, avier Lourido, Arnau Marín, Elisabeth Masegosa, Eduard ales, Carles Sierra, Guillem Vidal.
otografía: Sebastián Romero

irección editorial
ditora: **Susana Cadena**
erente: **Jordi Fuertes**

ublicidad
irectora comercial: **Carmen Ruíz**
º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

ublicidad:
eatriz Bonsoms
rense, 11 28020 Madrid
el: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

ublicidad de consumo
omènec Romera
º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

uscripciones
lanuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
el: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

edacción *PlayStation Magazine*
IC Ediciones, S.A.
º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

ilmación y fotomecánica
IC Ediciones
º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

mpresión
erner Printing
el: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
mpreso en España - Printed in Spain

istribución
oedis, S.L.
venida de Barcelona, 225
lolins de Rei, Barcelona
oedis Madrid:
aforja, 19-21 esq. Hierro
olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

ISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
ud América, 1532.1290 Buenos Aires.
el: 301 24 64 Fax: 302 85 06
istribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

ISTRIBUCIÓN MÉXICO:
nportador Exclusivo: CADE, S.A.
/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
elegación Miguel Hidalgo México D.F.
el: 5456514 Fax: 5456506
istribución Estados: AUTREY
istribución D.F. UNION DE VOCEADORES

dita
IC Ediciones, S.A.
dministración
º San Gervasio, 16-20,
8022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



EDITORIAL

¡Qué alegría!¡Ya puedes ir cortando el turrón y afinando la zambomba porque la Navidad ya está aquí! ¿No ves las guirnaldas por las calles? ¿No notas ese olor a abeto en el ambiente? ¿No oyes los dulces villancicos? ¿No? Vale... tal vez nos hemos adelantado un poco, pero si te fijas en el montón de novedades que se nos echan encima, entenderás que, al menos para las compañías distribuidoras, la Navidad ya está aquí. Y si no nos crees, échale un vistazo a todos los análisis que hemos reunido en este número. ¡Pero si estuvimos a punto de hacer una portada desplegable para poderlos incluir todos! Está claro que la sequía veraniega ya ha quedado atrás y que ahora la industria de los videojuegos se lanza rauda y veloz hacia el mundo de las lucecitas, los arbolitos y las tarjetas de crédito.

Por un lado viene Gabe Logan armado con su fusil y dispuesto a desbordarnos de acción en *Syphon Filter 3*; por el otro se acerca grindando «El Halcón» en la tercera entrega de *Tony Hawk*; y por el aire se aproxima el señorito Potter montado en una escoba y blandiendo su varita. ¡Y todo esto sin contar con las maravillas PS2 que vienen a toda máquina!

¡Dios mío! ¿Qué vas a hacer con tanta oferta? ¿Habrá llegado el momento de romper esa hucha del cerdito que guardabas para una emergencia? ¿Tendrás que pedir un crédito al Banco Nacional de Jugones? Ni lo uno ni lo otro: lo mejor es que no te desesperes y confíes como siempre en nosotros para poder ver y catar los mejores juegos. Y cuando los hayas visto, tú decides.

Y para terminar la cosa, una de cal y otra de arena: se ha incorporado como redactor jefe de PlayStation Magazine Joan Piella, un *freak* de los videojuegos que lleva tiempo gastándose los pulgares en el mundo de la Play. En estos momentos seguimos intentando arrancarle el pad de las manos... Y la de arena: por lo visto, después de que un agujero dimensional se zampara a la directora (aunque algunos opinan que se trata de un astuto plan del FBI para erradicar a las personas con más de 20 colmillos), alguien ha tenido la brillante idea de colocarme a mí al mando de esta nave. Esperemos que lo de pilotarla se me dé mejor que escribir editoriales...

Oriol Garcia

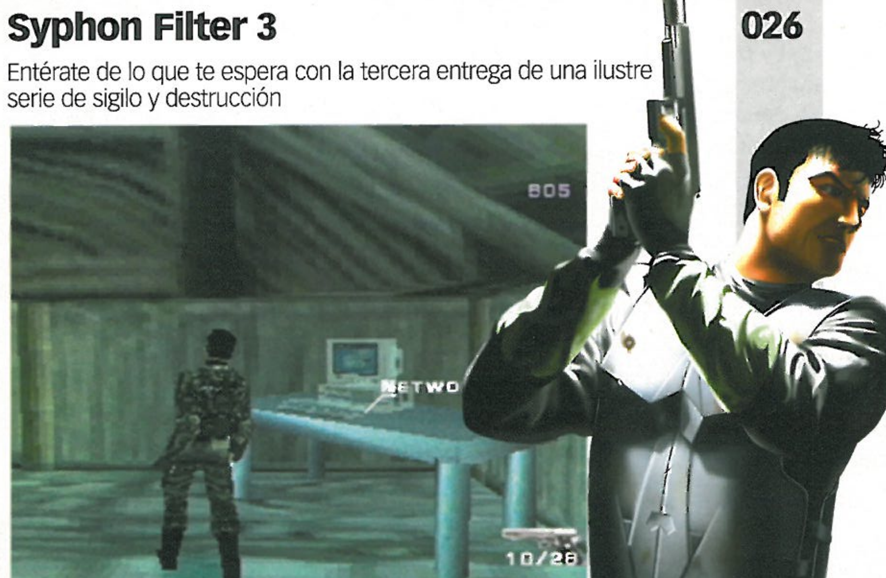


CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PREVIEWS

REPORTAJE





REVIEWS



tation Magazine

SECCIONES



Alone in the Dark IV: The new nightmare

NHL Hitz





Splashdown



Top Gun

ESPACIO CD

Conecta con las mejores demos que te traemos en exclusiva



THE ITALIAN JOB
JUGABLE
Prueba el juego que fue portada de *PSMag 58*

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
JUGABLE
Lo bueno se hace esperar, y tú lo vas a probar antes que nadie

WORMS ARMAGEDDON
JUGABLE
Al final resultará que «ser un gusano» va a ser todo un piropo

TINTÍN, DESTINO AVENTURA
JUGABLE
El reportero más dicharachero de los cómics en PSone

EVERYBODY'S GOLF 2
JUGABLE
Prometido: algún día conseguirás darle a la pelota y el césped te besará las manos

COLIN MCRAE RALLY 2.0
JUGABLE
Algunos títulos no necesitan más comentarios. Éste es uno de ellos

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
JUGABLE
De plataforma en plataforma con el marsupial más divertido de la historia poligonal

X-MEN MUTANT ACADEMY 2
VÍDEO
Si quieres ser un buen mutante, empieza a estudiar

EVIL DEAD
VÍDEO
¿Sobrevivirás al terror?

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
VÍDEO
Y ríete de las persecuciones cinematográficas


NEW
NEW
PEUGEOT
206
PlayStation 2
TOKIO, AÑO 2025

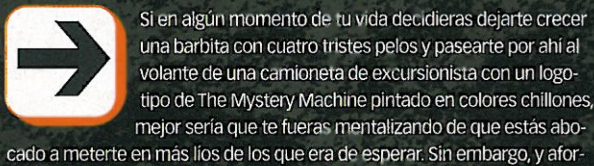
[empieza donde acaba la realidad]




Un día de perros. Acción perruna

Scooby Doo
And The Cyber Chase!

- ¡RECÓRCHOLIS! ESA PANDA DE LOCOS LLEGA A PS1
- ACCIÓN PLAGADA DE DIÁLOGOS DIVERTIDOS
- DIVERSIÓN, PLATAFORMAS Y ALGÚN QUE OTRO COBARDICA
- ¡*SCOOBY SNACKS* POR TODOS LADOS!



Si en algún momento de tu vida decidieras dejarte crecer una barbita con cuatro tristes pelos y pasearte por ahí al volante de una camioneta de excursionista con un logotipo de The Mystery Machine pintado en colores chillones, mejor sería que te fueras mentalizando de que estás abocado a meterte en más líos de los que era de esperar. Sin embargo, y afortunadamente para nuestro héroe Shaggy, su perro gigante parlante es más que capaz de encargarse de cualquier tema físico.

Mejor para ellos, todo sea dicho, porque esta vez Scooby y Shaggy andan metidos en un videojuego de múltiples niveles al más puro estilo *Crash Bandicoot* y en el que tienen cabida un sinfín de enemigos de los que sólo se podrán encargar con un único e insuperable ataque: el lanzamiento de tartas en todo el careto. Daphne, Velma y Fred (los miembros secundarios de Mystery Inc) consiguen escapar antes de que el esmirriado adolescente y su chucho se las tengan que ver y desear con el terrible virus Phantom (resulta que son personajes no jugables), pero estamos seguros de que los forofos de Scooby no les echarán mucho de menos. Para compensar tan terrible pérdida, el juego incluye una sección de competición en toboganes y un montón de *scooby snacks* para calmar el apetito. Lo que nos plantea una pregunta que nos corroe las entretelas. ¿Qué es exactamente una Scooby Snack? La productora Anna Bunyik lo explica, «Lo último que he oído es que estaban hechas de mantequilla, azúcar y algo muy especial. Sin embargo, el jurado sigue deliberando. Puede que se trate simplemente de una mezcla de médula e hígado de vaca.» ¡Mmmh! ●


Glups. No te preocupes, Scooby, igual es sólo una pobre viejecita disfrazada de dinosaurio. ¡Desenmascárala!

¿QUÉ? 18 niveles de exploración y plataformas a lo perruno • ¿QUIÉN? De Proein, distribuidor del juego *The Italian Job*



El monstruo del lago Ness. Scooby se da una vuelta a lomos de este simpático monstruo marino, igualito que hizo cierto fontanero gordito en 1996

COBARDICAS AL PODER
Shaggy y Scooby siempre han tenido aspecto de haber nacido para pasearse por ahí en una camioneta hippy pintada con colores chillones. A diferencia del resto de miembros de Mystery Inc, claro está

«Un videojuego de múltiples niveles con un sinfín de enemigos de los que tendrán que encargarse a tartazo limpio»

• ¿CUÁNDO? Descubre el juego en la casa encantada más próxima en noviembre • ¿POR QUÉ? Porque Scooby sigue siendo el mejor detective perruno del mundo

Aero Dive

- EL PRIMER JUEGO DE PARACAIDISMO ACROBÁTICO PARA PLAYSTATION
- BRONCAS EN EL AIRE
- *TONY HAWK'S* A 10.000 PIES DE ALTURA
- «SI IR EN AVIÓN ES VOLAR, IR EN BARCO DEBE DE SER NADAR» (¿COMOR?)

DECORANDO EL SUELO
Seamos realistas, si vas a saltar de un avión y ponerte a hacer piruetas, lo más probable es que estés a un paso de convertirte en papilla. Aun así, con unas ropas chillonas y unas gafas guapas serás una piltrafa de lo más guay.



Pedirle a un desarrollador de juegos que reproduzca el mismo subidón de adrenalina y los retortijones que experimenta un paracaidista de caída libre cuando se tira de un avión a 10.000 pies es pedirle mucho, pero eso es lo que Eon pretende conseguir con *Aero Dive*.

Pero para ver si puede o no llegar tan lejos tendremos que esperar. Lo que sí sabemos es que, al más puro estilo de los deportes de riesgo, el énfasis se pone en la realización de piruetas —o técnicas, como se las conoce— y en unirte a los demás en cadenas y formaciones. Para ello hay que situarse en la posición adecuada y machacar los botones a fin de efectuar un combo (y en *Aero Dive* hay ocho niveles de habilidad, con lo cual va a haber que ejercitar los dedos a base de bien).

El ingrediente extra de *Aero Dive* lo constituyen los otros saltadores que se dejan caer contigo. Puedes formar «cadenas de margarita», «diamantes» o «acordeones comprimidos» (esto hay que verlo), o bien iniciar una trifulca para que los demás no puedan hacer sus maniobras, lo cual suena mucho más divertido.

Cierto que por cada *Tony Hawk's* que sale se desarrollan muchos petardos, pero estamos prácticamente convencidos de que *Aero Dive* tendrá un feliz aterrizaje cuando llegue en 2002.

¡Hombre al aire! Ya falta poco para saltar

¿QUÉ? Las piruetas de *Hawk's* mezcladas con un poco de acción *beat 'em up*

¿QUIÉN? Los chicos de Eon, que en nuestro país se encarga de distribuir Acclaim



Salto total. Cuatro locos de atar se dan de la mano y rezan mientras caen



«Estamos prácticamente convencidos de que *Aero Dive* tendrá un feliz aterrizaje»



¿Cómo vosotros por aquí? Ahora es el momento de pavonearse



Un rosa de pena. Otro salto, otro lamentable traje de paracaidismo libre

● **¿CUÁNDO?** Debería caer a plomo el año que viene ● **¿POR QUÉ?** ¿Hay algo más arriesgado que caer a 60 metros por segundo? (Y eso es muy, muy rápido, por cierto.)

LOADING...



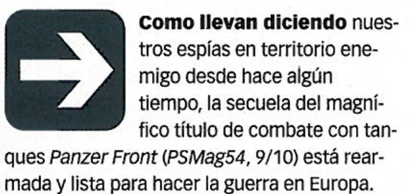
Uno menos. Otro tanque que prueba el sabor de tus proyectiles

Obuses y estrellas. Llegan los yanquis

CON NOVEDAD EN EL FRENTE

CUÁNDO FEBRERO 2002 **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.PANZERFRONT.CO.UK

¡ORUGAS! Confirmada la secuela de Panzer Front para febrero de 2002. O sea, a un tiro de piedra (o de obús)



Como llevan diciendo nuestros espías en territorio enemigo desde hace algún tiempo, la secuela del magnífico título de combate con tanques *Panzer Front* (*PSMag54*, 9/10) está rearmada y lista para hacer la guerra en Europa.

Panzer Front Bis invadirá nuestras costas en febrero, armado hasta los dientes con nuevos modos y características y un repaso gráfico.

Y lo que es más importante, hay cantidad de nuevos tanques —más de 100— y 9 misiones nuevas. Contando las 28 del original, aún presentes aquí, son nada menos que 37 misiones en total: 17 alemanas, 9 americanas, 9 rusas y 2 japonesas.

Gracias al remodelado del motor, tampoco habrá que seguir leyendo órdenes, ya que ahora todo es hablado, incluido el parloteo del interior del tanque mientras arrasas al enemigo. Otra cosa es que pilles el inglés, porque por lo visto no se va a traducir...

Tal como predijimos, se ha eliminado el controvertido modo historia de la versión japonesa. Virgin afirma que se debe a que el disco está hasta los topes, pero se dice que la perspectiva y la imaginería de los nazis no hubieran permitido su aparición en Alemania. Aun así, la incorporación de un monumental modo de construcción te posibilita crear tus propias batallas.

El remozado editor de misiones te permite modificar y adaptar los cincuenta y pico mapas de lugares como Kursk, Leningrado y las Ardenas para que se ajusten a tus propios y retorcidos planes.

Hecho eso, puedes determinar el clima, el momento, con quién vas a luchar (yanquis, rusos, teutones, británicos o nipones), qué división acorazada llevas y cuánta artillería apoyará tu incursión en territorio enemigo. Luego, decide cuál será tu objetivo, edita los informes de misión, las marcas de los tanques y los escuadrones y elige una melodía de fondo. Prepárate para las explosiones en febrero...

«Un monumental modo de edición te permite crear tus propias batallas»

Muchos humos. Habrá que bajárselos...

Un piño monstruoso. Machaca a la gárgola en pos de puntos

LOS POWER RANGERS CONTRAATACAN

CUÁNDO NOVIEMBRE · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.THQ.CO.UK

ACCIÓN Power Rangers: Time Force previsto para antes de Navidad

Tras incontables videojuegos y nueve series de televisión, los Power Rangers vuelven una vez más para enfrentarse a un nuevo enemigo en la PlayStation: nada menos que el tiempo.

Power Rangers: Time Force será una aventura de plataformas 3D basada en el programa televisivo homónimo, e incluirá la música original para darle ese toque de autenticidad.

¿Y qué hay de la jugabilidad? Bueno, te das de palos en una serie de entornos 3D, saltando adelante y atrás en el tiempo y desbloqueando nuevos movimientos con los que patear traseros y a un Ranger secreto que te ayudará en tu empresa. Incluso habrá una zona de combate Megazord para dos jugadores para que puedas practicar tus movimientos y decidir quién, de entre tus amigos, es digno de lucir la ajustada licra que identifica a los Power Rangers.

En cuanto tengamos la beta en nuestras manos te iremos contando todos los vehículos y cachivaches que aparecen en esta segunda entrega de «los cinco colorados».



ÚLTIMA HORA

SONY BAJA EL PRECIO DE PS2

CUÁNDO 28 SEPTIEMBRE · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.COM

¡REBAJAS! El nuevo precio de la bestia negra es de 49.900 pesetas

Sin lugar a dudas, una de las mejores noticias del año para la población consolera: Sony ha reducido de nuevo el precio de su bestia negra. Cuando PS2 llegó a España costaba 74.900 pesetas, seis meses después se rebajó a 69.900 y ahora vale 49.900. Si la primera rebaja no fue como para tirar cohetes, la segunda es como para irse a Valencia y montar una buena *nit del foc*. Sony espera que el nuevo precio de su criatura la haga más accesible al mercado de masas. Suponemos que su intención también es hacerla más fuerte ante la inminente llegada de X-Box y de Game Cube con un precio más competitivo. En cualquier caso, ¡viva las rebajas!



INFO FLASH

ARCADAS DE PLACER

Arc The Lad es un juego de rol japonés del estilo *Final Fantasy* que ya va por la tercera entrega en el país del sol naciente. Sony acaba de anunciar que *Arc The Lad 1, 2 y 3* aparecerán, tras una larga espera, en EE.UU. Estaremos atentos a la noticia de un lanzamiento europeo.

ESTO ES UN INFIERNO

El muy, muy, pero que muy esperado plataformas *Hellboy* parece listo para aparecer al fin en diciembre. El juego, distribuido por Cryo Interactive, está basado en las hazañas comiqueras de un chico del infierno. Más noticias en cuanto las tengamos.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Tras haberte pateado la ciudad, ahora te las ves con una propuesta un tanto más chunga. El tanque *ciborg* no sólo tiene láseres, sino también unos cohetes que suponen una muerte instantánea, por lo que salir al descubierto puede ser arriesgado; máxime cuando de ese monstruoso complejo no paran de salir *ciborgs*, obligándote a buscar otro sitio en el que cubrirte. Con disparos que te llegan desde todas direcciones, debes escoger tu estrategia.

JUEGO DEL MES
C12 RESISTENCIA FINAL



A ¿Le lanzas granadas al tanque mientras eliminas a los *ciborgs* con tu arma?... VE A LA PÁGINA 083

B ¿Sales de tu escondite y luchas como un poseso, esperando dar con algo útil antes de que el jefe te aniquile?... VE A LA PÁGINA 105

POSPUESTO EL LANZAMIENTO DE *SPIDER-MAN 2*

CUÁNDO SIN CONFIRMAR · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.ACTIVISION.COM

¡ÚLTIMAS NOTICIAS! El ataque terrorista a EE.UU. también afecta a los videojuegos



El terrible ataque terrorista que sufrió Estados Unidos el 11 de septiembre causando miles de víctimas y la destrucción total del World Trade Center de Nueva York (más conocido como las Torres Gemelas) ha motivado que se retrase el lanzamiento de *Spider-Man 2 Enter: Electro*. Previsto para septiembre, Activision ha decidido posponer la publicación del título, ambientado en Nueva York, porque la parte cumbre del juego transcurre en la zona más alta de un rascacielos que guarda cierta semejanza con el desaparecido World Trade Center.

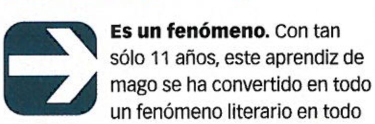
Aunque la compañía asegura que los edificios que aparecen en el juego no se derrumban o explotan, desean ser extremadamente precavidos con cualquier imagen que pudiera ser identificada con las Torres Gemelas, por lo que realizarán cambios menores. Activision no ha especificado la nueva fecha de lanzamiento pero espera que *Spider-Man 2* esté en la calle en navidades.



¡QUIERO SER BRUJO!

CUÁNDO 21 NOVIEMBRE QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

INFANTIL Harry Potter lleva su magia a PSone



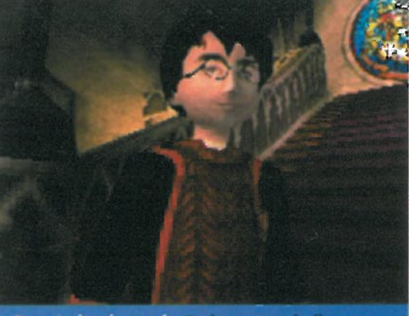
Es un fenómeno. Con tan sólo 11 años, este aprendiz de mago se ha convertido en todo un fenómeno literario en todo el mundo. Estamos hablando, por supuesto, de Harry Potter, el muchacho que más libros ha vendido en la historia de la literatura infantil. Ahora, además de en los libros y de la mano de EA, podrás vivir sus aventuras en PSone. *Harry Potter y la piedra filosofal* estará en las tiendas el 21 de noviembre, nueve días antes del estreno en nuestras pantallas de la película del mismo nombre. Éste será el primer título de la licencia adquirida por EA Games, que publicará más videojuegos basados en los libros de este pequeño brujo.

PSMag tuvo la oportunidad de echar un vistazo al juego en octubre. Su productor, Simon West, estuvo en las oficinas de EA España para mostrarlo a la prensa especializada. Doblado al castellano por los mismos actores que han localizado la película, el juego comienza con una pequeña historia que pone en antecedentes a todos aquellos que no han leído ningún libro de Potter. Podrás convertirte en Harry cuando se apunta a la Escuela Hogwart de Brujería y Hechicería y se embarca en un viaje para revelar los secretos de sus propias dotes mágicas. Por el camino, vivirás una serie de desafíos basado en el argumento del libro, como un viaje 3D en montaña rusa por Gringotts o una persecución en escoba voladora para recuperar el Remembrall de Neville Longbottom. Encontrarás a más de 20 personajes del mundo mágico creado por la *madre* de este pequeño aprendiz de mago, la escritora J.K. Rowling, en la exploración de los escenarios 3D que reflejan fielmente Hogwarts y sus alrededores.

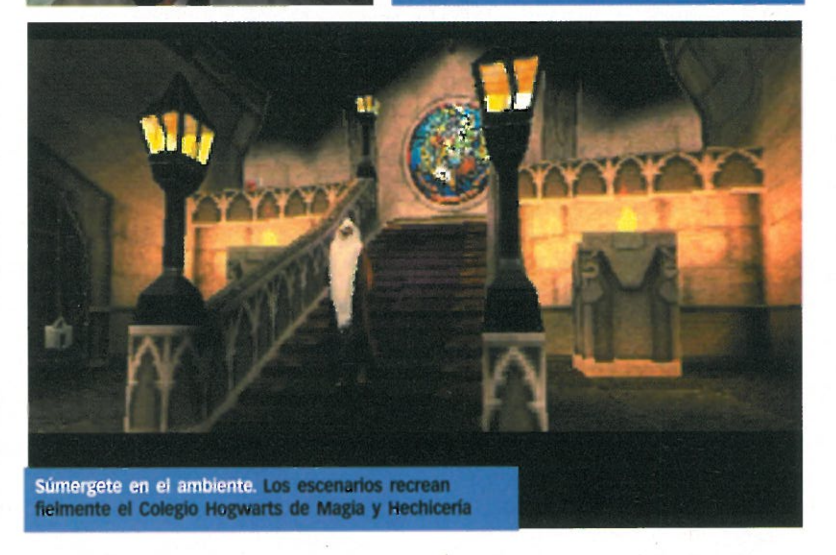
Harry Potter y la piedra filosofal es un juego de aventuras y acción en 3D con muchos minijuegos pensado para un público joven.

Es un producto muy sencillo y fiel al libro, aunque con partes originales que le dan mayor emoción. Los gráficos están muy conseguidos y no hay ninguna acción ni imagen violenta. No tendrás ningún problema en seguirlo porque Argonaut Games ha plagado el juego de instrucciones, previendo que entre los seguidores del Harry Potter literario se encuentre algún *ser extraño* que no haya jugado nunca (¿en serio?) y que muchos jugadores no sepan nada del aprendiz de brujo (¡a ver si leemos más!).

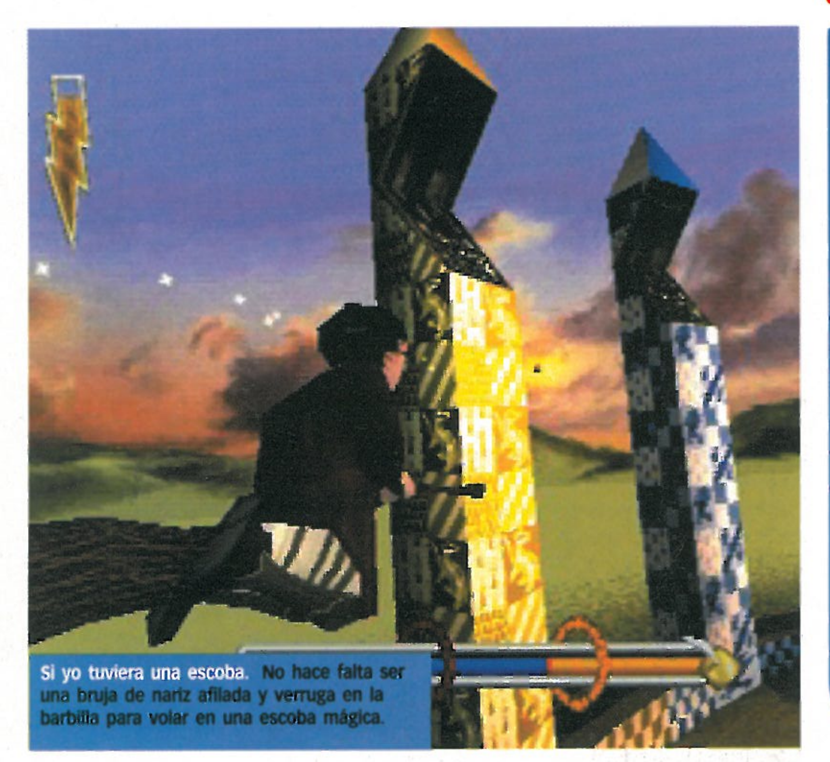




Para todo el mundo. Todo parece indicar que los millones de lectores de las aventuras de Potter —de sus libros se han impreso 43 millones de ejemplares en todo el mundo— disfrutarán también con sus aventuras virtuales.



Súmergete en el ambiente. Los escenarios recrean fielmente el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería



Si yo tuviera una escoba. No hace falta ser una bruja de nariz afilada y verruga en la barbilla para volar en una escoba mágica.

UN CHICO CON SUERTE



Aquí le tenéis, contento y orgulloso con su flamante *scooter* MBK Nitro. Se llama Raúl Redondo, tiene 17 años y es el ganador del concurso que se publicó en los números 55, 56 y 57 de *PlayStation Magazine* que, en colaboración con MBK, sorteó esta estupenda moto entre todas las cartas que recibimos con el puzzle completo. El premio se lo llevó Redondo, lo que parece haber despertado cierta inquietud entre sus vecinos de El Provencio (Cuenca). Y es que Raúl no tiene aún carné de conducir, aunque por poco tiempo. Mientras, la Nitro bien guardadita, ¿eh?. ¡Enhorabuena y a disfrutarla!



SLOPE
SLOPE
JUMPS
SLALOM
LIMBO
*TRICK PLATFORM
POLICE
LAUNCH POINT
COME IN
RAILGLIDE
RAMP
FAME
ENTRANCE
GREEN
GREEN
GREEN
ANTIQUE
PlayStation 2
airblade
Después de Air Blade el skate nunca volverá a ser lo mismo.
Descubre, en esta increíble aventura, lo que es realmente volar sobre una tabla de Skate.
PlayStation 2
www.es.playstation.com

ME GUSTA EL FURBO

CUÁNDO NOVIEMBRE · QUIÉN ACCLAIM · DÓNDE WWW.ACCLAIMWORLD.COM

NOVEDAD Fútbol en PSone y PS2 con *Kick Off 2002*



Después de mucho tiempo en el banquillo, la saga *Kick Off* ha vuelto al terreno de juego dispuesta a hacernos disfrutar del espectáculo del deporte rey. Esta nueva entrega presentará emocionantes encuentros entre 204 selecciones nacionales, cada una de ellas con unas estadísticas calculadas según datos de la FIFA en función de su rendimiento durante los últimos años (así, Francia es la primera y la selección de El Chad, la última). La misma escala se aplicará a los jugadores, que tendrán unos valores calculados según ocho características distintas. Eso sí, podrás alterar esos valores gracias al completo editor que incluye el juego y que permite modificar o crear desde cero a jugadores, equipos, estadios e incluso diseñar nuevas tácticas.



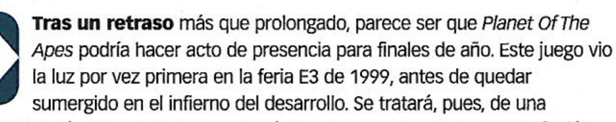
Cara a cara. Muchos equipos —204, para ser exactos— se verán las caras en este juego


Evolución *Planet Of The Apes* no se ha ido por las ramas

LEÑA AL MONO

CUÁNDO INVIERNO 2001 · QUIÉN VIVENDI · DÓNDE WWW.HAVASINTERACTIVE.COM

QUÉ MONADA *Planet Of The Apes* por fin listo



Tras un retraso más que prolongado, parece ser que *Planet Of The Apes* podría hacer acto de presencia para finales de año. Este juego vio la luz por vez primera en la feria E3 de 1999, antes de quedar sumergido en el infierno del desarrollo. Se tratará, pues, de una aventura de acción deambulante en 3D más inspirada en la peli de ciencia ficción de los setenta que en la versión actualizada de Tim Burton.

Tras estrellarse tu avión en un planeta inexplorado ubicado en el futuro (dentro de 1000 años, para ser exactos), tendrás que guiar al héroe del juego, un humano llamado Ulysses, a través de 70 niveles repletos de puzzles y palizas simiescas, al tiempo que vas descubriendo los misterios de un mundo gobernado por diversas especies de monos inteligentes. Te avanzaremos más noticias en cuanto los fabricantes dejen de hacer el mico.

LOS MÁS VENDIDOS

Estos fueron los títulos que se llevaron el gato al agua (o las pelas a la caja) en la red de tiendas Centro Mail durante el mes de septiembre.

PLAYSTATION2

1.- Resident Evil Code: Verónica X
2.- Gran Turismo 3 A-Spec
3.- París-Dakar Rally
4.- Onimusha Warlords
5.- Dark Cloud
6.- Bloody Roar 3
7.- Esto es Fútbol 2002
8.- Extermination
9.- Tekken Tag Tournament
10.- The Bouncer



PSone

1.- Metal Gear Solid Band
2.- Digimon World
3.- Final Fantasy VIII (Platinum)
4.- Gran Turismo 2 (Platinum)
5.- Alone in the Dark IV: The new nightmare
6.- Syphon Filter 2 (Platinum)
7.- Tekken 3 (Platinum)
8.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)
9.- Silent Hill (Platinum)
10.- Breath of Fire IV

Top 10 Psone y PS2

1.- Resident Evil Code: Veronica X
2.- Gran Turismo 3 A-Spec
3.- París-Dakar Rally
4.- Onimusha Warlords
5.- Metal Gear Solid Band
6.- Digimon World
7.- Dark Cloud
8.- Final Fantasy VIII (Platinum)
9.- Bloody Roar 3
10.- Gran Turismo 2 (Platinum)



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Renault Clio. El éxtasis de un motor de altas prestaciones. O una mística experiencia interior. Puedes definirlo como quieras. Pero sea cual sea la sensación que te conduce, el nuevo Renault Clio te marcará de por vida.

Motores de gasolina de 16v desde 75cv hasta 172cv, y motores dCi turbodiesel common rail con la última tecnología y el mínimo consumo (3,8 l/100 km).

Único modelo en su categoría que incorpora **de serie:**

- **ABS.**
- **4 airbags.**
- **Sistema de asistencia a la frenada de emergencia (S.A.F.E.)***

Desde **1.375.000 ptas.** (8.263,92 €)**.

Entrar es fácil, salir es imposible. PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500. www.renault.es

Does something drive you?

WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM



RENAULT recomienda elf

* No disponible en la versión 172cv.
** PVP recomendado para la versión Expression 1.2 3p. para Península y Baleares Plan Prever Gasolina, IVA, transporte, impuesto de matriculación y promoción incluidos. Oferta válida hasta el 31/12/01. Modelo visualizado nuevo Renault Clio Dynamique 1.5 dCi.

«EL SILVESTRE» SE PASA A PS2

CUÁNDO NOVIEMBRE · QUIÉN UBI SOFT · DÓNDE WWW.UBISOFT.COM

NOVEDAD *Driven*, nueva película de Mr. Rambo y nuevo videojuego

***Driven*, la nueva película** de Sylvester Stallone (quien, además de protagonizarla, ha escrito el guión) nos llegará en forma de videojuego para PS2 de la mano de Ubi Soft. El film, que aún no se ha estrenado en España, esta coprotagonizado por el veterano Burt Reynolds y ha cosechado un gran éxito de taquilla en las salas estadounidenses. El juego, basado en la película, consiste en competir en ocho circuitos extraordinarios y muy peculiares, entre ellos el Angel's Bay, de California, y los Campos Elíseos, de París. Tendrás que ingeniártelas para no dejar un reguero de atropellados y daños millonarios en mobiliario urbano detrás de tus neumáticos.

El usuario podrá elegir entre 12 personajes distintos, cada uno con su propia personalidad y estilo de conducción. Además de los modos Arcade, Historia y Multijugador —con pantalla dividida para dos jugadores—, podrás desbloquear extras ocultos adentrándote en «la zona». En el modo Equipo Exclusivo puedes competir como un conductor normal o como obstaculizador. *Driven* se publicará doblado al castellano y contará con la inconfundible voz española de Sylvester Stallone. ¡Tú sí que eres duro, chaval!


Agárrate fuerte, vas a volaaaaaaaaaaarrrrrrrr



Ni Tanto... Stallone interpreta a un corredor de bonit nombre: Joe Tanto. Y nosotros nos preguntamos ¿tanto músculo, tan-ton-to o tan qué?

BRRRRRMMM, BRRRRMMMM

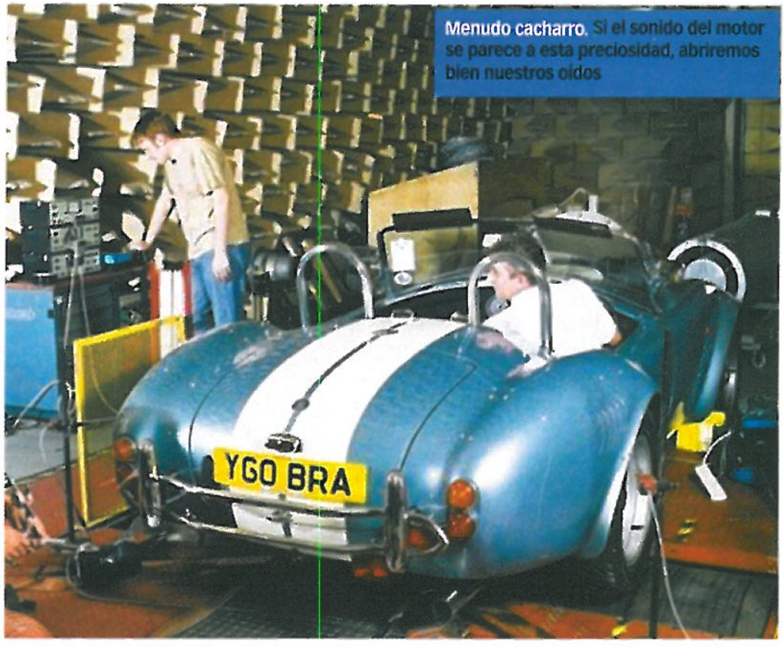
CUÁNDO JUNIO 2002 QUIÉN CODEMASTERS DÓNDE WWW.CODEMASTERS.COM

CALENTANDO Codemasters graba el sonido para *Pro Race Driver*

¿Alguna vez te has preguntado cómo se consigue trasladar a un videojuego de carreras el rugido de los motores? ¿Contratan los estudios de desarrollo a expertos «rugidores» que se dedican a hacer vibrar sus lenguas y repetir el onomatopéyico «brrrrrrmmmm, brrrrrmmm» ante un micrófono? Pues no. El proceso es algo más complejo, como lo demuestra la grabación del sonido de coches de alto rendimiento que ha llevado a cabo recientemente Codemasters para *Pro Race Driver* en MIRA, un centro especializado en pruebas de automóviles que se encuentra en Inglaterra.

El sonido se grabó en una cámara dinamométrica de pruebas donde tanto el equipo empleado para la grabación como los coches fueron llevados hasta el límite. Los automóviles llegaron a alcanzar los 200 km/h sin moverse ni un metro: se instalaron en los rodillos de la cámara. Una vez preparado el equipo de grabación, los bólidos aceleraron y el sonido quedó registrado. Lo curioso del caso es que MIRA utiliza la cámara dinamométrica como herramienta para reducir la emisión de ruidos de los vehículos...

Los rodillos pueden añadir resistencia a las ruedas para simular resistencia al viento u obstáculos, por lo que el sonido que se consigue es muy real. Los coches se pusieron a diferentes velocidades para conseguir todo el espectro de matices de sonido posible.



Menudo cacharro. Si el sonido del motor se parece a esta preciosidad, abriremos bien nuestros oídos

Codemasters está desarrollando un avanzado motor de audio para el juego. Puedes descargarte una muestra en formato MP3 del trabajo que están realizando en la página web que te indicamos arriba.

Cuarenta y cinco personas trabajan en el desarrollo de *Pro Race Driver* para PS2.

Codemasters promete la experiencia de carreras de coches más inmersiva hasta la fecha, ya que llevará al jugador al mundo de la alta competición al tiempo que le sumerge en una elaborada trama donde los personajes desempeñan un papel fundamental. Seguiremos informando.

Y... ¡CANASTA!

CUÁNDO NOVIEMBRE · QUIÉN EA · DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

¡MACHACA! *NBA Live* salta de nuevo a la pista de PS1 con la nueva edición 2002

Puede que el baloncesto sea un deporte rarito repleto de norteamericanos bestialmente altos con un sentido de la moda bastante dudoso —cuando no inexistente—, pero resulta un punto de partida fantástico para la creación de buenos juegos. Y por si no te has enterado, la serie de EA *NBA Live* siempre ha sido el mejor fichaje del panorama.

Por esta y otras razones nos ha dado un ataque de alegría desmesurada al enterarnos de que EA ha decidido lanzar la edición 2002 para Navidades.

Como podrás comprobar en nuestro próximo número, esta entrega ofrece gráficos renovados, pistas rediseñadas y nuevas e increíbles animaciones. También suponemos que la IA de los jugadores se ha mejorado, lo que debería traducirse en que los jugadores se apiñen menos que en las



entregas anteriores. También se oyen rumores sobre la inclusión de un modo «franquicia» en que tu misión sería encargarte de llevar un equipo durante diez años: reclutar a los jugadores, negociar con fichajes y ese largo etcétera.

En vista de que *NBA Live 2002* estará listo para arrasar las tiendas en noviembre, puedes apostar lo que quieras a que no nos perderemos detalle de sus avances de pretemporada y te traeremos una *review* al respecto lo más pronto posible.

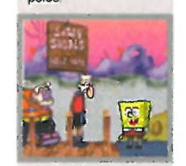




¡Ja que mate! Las nuevas animaciones aseguran unos mates de escándalo

INFO FLASH

¿HACEN UNOS TACOS DE QUESO?
Está previsto que el personaje de dibujos animados de Nickelodeon, Sponge Bob Squarepants, haga su debut en el mundo de los videojuegos en noviembre. El juego, llamado *Supersponge*, estará protagonizado por el despreocupado taco de queso y te sumergirá en una loca aventura para conseguir un autógrafo de sus superhéroes favoritos: Mermaid Man y Barnacle Boy. Puede que terminemos todos tirándonos de los pelos.



MINORÍAS
Activision, que en España se encarga de distribuir Proein, se ha hecho con los derechos para crear juegos basados en la película de ciencia-ficción prevista para el año que viene de Steven Spielberg, *Minority Report*. Basada en una historia de Philip K. Dick (*Blade Runner* y *Desafío total* también pertenecen a su cosecha), en esta película futurista Tom Cruise encarnará a un poli que huye después de ser acusado de un asesinato que no ha cometido (todavía). Prepárate para una aventura repleta de acción en algún momento del año que viene. Más noticias frescas pronto.

NUEVA VISIÓN

CUÁNDO AHORA · QUIÉN NUWAVE · DÓNDE WWW.NUWAVEINC.COM

¡EL ÚLTIMO GRITO! Aparece un nuevo dispositivo para mejorar la imagen

A veces no toda la culpa de los fondos lóbregos y gráficos de pena recae en los fabricantes: las teles del montón, los cables defectuosos y una consola del año de la quica también se llevan la palma. Y ahí es donde entra en acción Video Game Enhancer: el fabricante Nuwave pregona a los cuatro vientos que su nuevo equipo mejorará el brillo, la claridad y el color de tu imagen. Las pantallas oscuras se iluminarán, los detalles mejorarán ostensiblemente y se te caerá la baba con los colores. El nuevo dispositivo conecta tu PS1 a la tele e incluye conectores estándar y un adaptador SCART.

Por el momento, sólo los jugones de EE.UU. y de Gran Bretaña pueden disfrutar de este aparatejo, aunque si nuestras fuentes de información no nos fallan, debería llegar a nuestro país a principios de 2002.

LA COMUNIDAD

CUÁNDO NOVIEMBRE · QUIÉN EA · DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

LOCURA Aventuras y desventuras de un vecindario

Electronic Arts publica este mes *One Piece Mansion* para PSone, un videojuego a medio caballo entre el género de los puzzles y el de simulación de vida (ya sabes, tipo *Los Sims*) que promete diversión y una jugabilidad muy adictiva.

En *One Piece Mansion* te conviertes en el dueño de una mansión. Tu objetivo es ganar dinero para construir más habitaciones y hacer tu propiedad cada vez más grande. Para ello nada mejor que alquilar las habitaciones. El problema es que las arrendarán inquilinos de lo más variopinto: desde un luchador de sumo a una mujer gato, pasando por una pareja en luna de miel y un ninja. Cada residente tiene su propia personalidad, sus vicios y manías y tendrás que arreglártelas para tener a todos contentos. Si no están *tan-a-gus-ti-to* con sus vecinos y con el trato recibido en la casa, se largarán sin pagarte el alquiler. Pero si son felices, te pagarán religiosamente, correrán la voz y tu clientela aumentará.

EN SUS PUESTOS

LOS JUEGOS QUE SE AVECINAN

NOVIEMBRE

- **1 Nov** Men in Black
- **2 Nov** Lotus Challenge (PS2)
- **7 Nov** Klonoa 2: El mundo de Lunatea (PS2)
- **9 Nov** Test Drive Off Road (PS2) Worms World Party
- **14 Nov** Syphon Filter 3: Sentencia final FIFA 2002 (Psone y PS2)
- **16 Nov** Crash Bandicoot: La venganza de Cortex (PS2)
- **21 Nov** Harry Potter y la piedra filosofal
- **23 Nov** Burnout (PS2)
- **28 Nov** WRChampionship (PS2) Airblade (PS2) WipEout Fusion (PS2)

DICIEMBRE

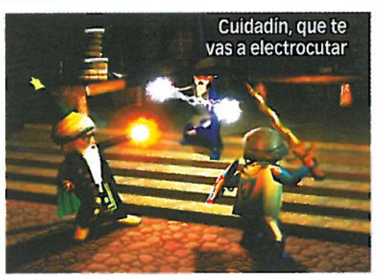
- **3 Dic** Shadowman 2 (PS2) Scooby Doo and the Cyber Chase
- **4 Dic** Devil May Cry (PS2)
- **7 Dic** Giants (PS2)

LOS PLAYMOBIL REVIVEN EN PS2

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** UBI SOFT **DÓNDE** WWW.UBISOFT.COM

INFANTIL Acción y aventuras con un toque de rol

Los que hacemos esta revista y nuestros lectores más talluditos hemos pasado muchas horas de nuestra infancia —cada vez más lejana, para qué nos vamos a engañar— jugando con los muñecos de Playmobil, que, por alguna extraña razón, eran conocidos como «los clics». Lo curioso es que, tras tantos años (bueno, tal vez no tantos), estos muñecos de plástico siguen siendo tan rígidos y populares como entonces. Sin embargo, si todavía no has tenido nunca uno de estos juguetes en tus manos (o si te ibas a dormir con ellos), ahora vas a poder conocerlos en su versión poligonal. Los Playmobil se han aplicado aquello de «renovarse o morir» y, de la mano de Ubi Soft y con la licencia de estos famosos juguetes, se han pasado a los 128 bits. *Hype, the time quest* es una versión del juego de PC del mismo nombre que conjuga acción y aventuras con toques de rol. El público al que se dirige este título (niños y niñas de hasta 12 años y forofos de los Playmobil) se encontrará con un argumento propio de un cuento de fantasía, minijuegos, más de 40 horas de juego, 70 personajes en 3D relacionados con el mundo de los dragones y las mazmorras, 10 poderosos enemigos, 4 épocas y 14 universos. El usuario manejará a Hype el Caballero, un héroe en toda regla que maneja la espada, la ballesta y que, a lo largo de su aventura, aprenderá hasta 12 hechizos de fuego, hielo y luz.


Cuidadín, que te vas a electrocutar


Hype es todo un Playmobil en versión poligonal

Hype recorrerá las cuatro eras que incluye el juego en el dragón Zatila

PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Lo prometido es deuda. El mes pasado fuimos testigos del inicio de una divertida historia que nos envió César Sáiz. Dijimos que por primera vez, ésta tendría continuación y que su desenlace se produciría en el siguiente número. Pues ya ha pasado un mes y ya tienes en tus manos el final de este mini cómic. Nuestra conclusión, después de leer la historia, es que hay que cuidar a los actores y actrices con cariño... No vaya a ser que se pongan en plan pesaditos



César Sáiz


Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
MISS 1927
Platinum.
La serie que
recupera los
mejores juegos
de PlayStation a
un precio
muy especial.
3.995 Ptas.*
PlayStation
PlayStation
PlayStation
*PVP estimado.
Sólo los mejores
llegan a Platinum.
PlayStation™
www.es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

DVD EL REGRESO DE LA MOMIA

Por una diabólica sucesión de acontecimientos, el cadáver de la momia resucita en el Museo Británico, dispuesto a volver a la tierra de nuevo y decidido a conseguir de una vez por todas la inmortalidad. Pero esta vez también se ha desatado otra agresiva fuerza del mal, aún más poderosa que la momia. Cuando ambas criaturas se enfrentan, el destino del mundo pende de un hilo...

EXTRAS
Este DVD contiene dos discos que, además de la película, incluyen documentales sobre el rodaje, la producción, los efectos especiales... Además, las filmografías completas de los actores, tomas falsas, notas de producción e imágenes del juego de PS2 basado en la película, que se publicará el año que viene

La pregunta

¿Cómo se llama la otra fuerza maligna con la que se enfrenta la momia al final de la película?

1.- Imhotep
2.- Rey Escorpión
3.- Annubis

El premio

Columbia Tristar Home Entertainment y *PlayStation Magazine* sortearán 15 DVD de la película *El regreso de la momia* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *El regreso de la momia*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



CONCURSO
DVD El regreso de la momia





Syphon Filter 3

Sony completa la trilogía de juegos de *Syphon Filter* con una tercera entrega repleta de más armas, más personajes y más de todo, en definitiva. Y aquí estamos nosotros para contarte qué nos ofrecerá esta nueva aventura de Gabe Logan y compañía

Datos
Disponible Noviembre
Distribuidor Sony
Desarrollador Eidetic
Género Sigilo y acción
Núm. de disparos a la cabeza durante el reportaje 265
Más información WWW.PLAYSTATION.COM

Cuando se trata de densidad de acción en estado puro, los videojuegos les dan mil vueltas a las pelis. Ni siquiera los grandes de Hollywood disponen del tipo de presupuesto que les permitiría a sus héroes acabar con miles de malos, provocar una infinidad de explosiones y desplazarse por 19 puntos del globo como si tal cosa.

No cabe duda de que los mejores juegos de acción disponibles en estos momentos son los dos de *Syphon Filter,* de Sony, con Gabe Logan y Lian Xing como protagonistas, dos agentes secretos de primera al servicio de la misteriosa Agencia. Así que todos los propietarios de la PS1 ya pueden estar de enhorabuena, porque el lanzamiento de la tercera y última parte de esta saga es más que inminente. Por supuesto, contará con toda la destrucción, disparos a la cabeza, sigilo e intriga ya característicos en Gabe Logan y compañía.

De hecho, la beta que arrancamos de las garras de los desarrolladores es tan apasionante que nos ha costado dios y ayuda sustraernos a la acción para ofrecerte este reportaje. Pero lo logramos, y podemos resumir el desarrollo del juego en dos palabras: «impresionante».

La increíble secuencia FMV que precede a la acción nos muestra al Hombre en la Sombra, un personaje tan oscuro como poderoso que ya aparecía en juegos anteriores, interrogando a Gabe en una investigación del Senado estadounidense acerca de las acciones llevadas a cabo por la Agencia. Para aquellos que no estéis familiarizados con el argumento sería recomendable echar un vistazo al artículo Trío Familiar que aparece en la página 28.

¿Sigues ahí? Pues bien, nos encontramos en la sala de unos tribunales, donde el Hombre en la Sombra no para de lanzar acusaciones a nuestro héroe y le pregunta a Gabe si ha asesinado alguna vez a un jefe de estado extranjero. «¡No, nunca!», responde Logan indignado. De ahí pasamos a una escena que tuvo lugar dos semanas antes y en la cual un Gabe vestido de esmoquin parece estar preparando un atentado contra un líder militar chino. ¡BANG! La escena acaba con un fundido en negro y después de un par de minutos empieza el engaño y la acción...

Bautismo de fuego

Tras esta escena de apertura tan espectacular comienza la acción siguiendo la pauta establecida, o sea, que controlamos varios personajes a lo largo de niveles alternados con escenas de la sala de los tribunales. Empezamos como Gabe, cuando lleva a cabo la misma misión de asesinato que aparece en la secuencia inicial. Tu objetivo será liquidar a Shi-Hao, un líder militar revolucionario del país de Mao.

Ahora es el momento de que *PSMag* pase a relatar en primera persona y en exclusiva todas las palizas acontecidas en esta novedosa primera misión, que tipifica el genial estilo cargado de acción de *Syphon Filter 3* y despliega un miniargumento de primera que creemos que te dejará flipado durante meses. Se trata de un preámbulo al juego de lo más explosivo, así que acabamos suplicando para que continuara...

«Un miniargumento de primera que te dejará flipado durante meses»

1

UN ASUNTO VIRULENTO Lian Xing lleva a Gabe al Hotel Fukushima, situado frente al lugar donde está previsto un encuentro para hacer entrega de cierto material vírico. Tenemos todo el material en la habitación 413, pero primero tendremos que llegar hasta allí...

2

QUIEN LLAVE QUIERE... La primera escala de nuestro viaje es el portero. Nos mostramos cordiales y le damos un nombre falso para que nos haga entrega de la preciadísima llave. Seguimos al botones al ascensor mientras le damos conversación.

GABE: "I NEED A ROOM KEY. ROOM 413, REGISTERED UNDER NAGOL."

3

MISSION OBJECTIVE COMPLE CHECKPOINT

ARMAS HASTA EN EL WC Nos apresuramos al cuarto de baño, donde encontramos nuestras armas de tiro en la cisterna del lavabo tras la cortina de la ducha y nos dirigimos rápidamente a la ventana para ver cómo está el patio. Escuchamos gritos lejanos provenientes de la habitación de enfrente a la vez que recibimos un mensaje

4

TGT: HEAD

TODO DES-TEJADO Cuando estamos de rodillas para así poder cubrirnos mientras nos centramos en el mensaje, recibimos la advertencia de que hay un francotirador en el tejado de enfrente. Nos levantamos a todo trapo, enfocamos de nuevo y lo borramos del mapa...

5

TGT: HEAD

ZOOMBANDO DE LO LINDO Usamos la potentísima lente de zoom de nuestro rifle para comprobar que hay un matón aporreando a su víctima arrodillada. Mantenemos el enfoque para así apuntar de manera eficaz a la cabeza de Shi-Hao, apretar el gatillo y ver los borbotones de sangre chorreando desde su cabeza.

Trío familiar

¿Qué teníamos antes de que apareciera *SF3*? Aquí te explicamos cómo se gestaron las dos primeras entregas y cómo se desarrolló el argumento

SYPHON FILTER

Syphon Filter, que apareció a principios de 1999, se perfilaba como el antídoto oportuno a las aventuras sobrecargadas de sigilo de Solid Snake en *Metal Gear Solid*. Pasando de un cambio de cámara en tercera persona a un sistema de búsqueda de blancos en primera persona, el juego se centraba en las aventuras de espionaje del superhéroe Gabe Logan. Habrá montones de armas, toneladas de acción y un poco de sigilo mientras tratas por todos los medios de impedir que se fabrique el virus terrorista Syphon Filter, un arma con potencial para hacer mucha pupa...

Dijimos:

Un juego fascinante, si bien un pelín corto, con un toque de variedad como quedan pocos. Tela marinera. ***PSMag30*** 10/10

6

MALOS POR DOQUIER De repente, las ventanas del hotel de enfrente estallan en una cascada de cristales. Parece que todo el lugar está plagado de malos. Los liquidamos uno a uno y luego nos dirigimos al ascensor, pero nos damos cuenta que nuestro hotel también está repleto de malos. ¡A pelear se ha dicho!

ARMOR

Personajes

GABE LOGAN
Prototípico héroe de acción de mandíbula cuadrada, siente pasión por la sangre y cuenta con una amplia gama de armas y complementos para cargarse a quien se le ponga delante. Sin embargo, sigue corriendo como un pato mareado...

LIAN XING
Tiene más cerebro que Gabe y utiliza el sigilo con sabiduría, deslizándose sin ser vista en la mayoría de sus incursiones, pero sigue sin saber manejar un arma grande.

LOS OTROS
En este momento aún no nos han confirmado a quién más controlarás, pero seguro que tendrás el mando de un buen puñado de agentes, a los que dirigirás en función del tipo de misión que realizar.

7

LA OTRA RUTA Tras vérnoslas con algunos malos llegamos al ascensor, y nos percatamos de que está hasta la bandera , así que necesitamos una ruta de salida alternativa. Por suerte, tenemos a mano el hueco de la escalera de emergencia y nos viene de perlas

SHOT

8

ALERTA ROJA Sólo llevamos 15 minutos jugando y ya tenemos una «situación»: al parecer los malos que huyen han tomado como rehén a la hija del embajador japonés en China. Al ataque de nuevo...

9

«REHENGÁNCHATE» CONMIGO Con cuidado de no hacerle daño a la rehén disparamos a los dos tipos y nos alejamos del hotel con ella, protegiéndola mientras buscamos un lugar donde ponerla a salvo hasta que salgamos

10

MENUDO XINGAO Una vez la ponemos a salvo dentro de un armario, corremos a la calle para interceptar el vehículo en el que se escapaba Xing. Ahora nos enteramos de que se están haciendo averiguaciones sobre nosotros. Oh, oh...

SYPHON FILTER 2
Mogollón de novedades, como un nuevo modo multijugador y el implacable y simpático disparo mortal a la cabeza. En esta ocasión, parece ser que Lian se ha infectado del virus Syphon Filter y la lleva clara a no ser que puedas hacerte con un antídoto. Un misterioso Hombre en la Sombra merodea por el fondo del escenario y parece que hay más fuerzas manos a la obra de las que en un principio habías previsto. El argumento se va haciendo más denso, sin duda.

Dijimos:
Mucho más largo que el primer juego, lleno de sorpresas y hacia el final se vuelve bastante complicadillo. Toda una monería.
PSMag40 10/10

Mi vida secreta



No cabe duda de que ir de agente secreto por la vida entraña muchas dificultades y peligros, así que no te costará aprender toda una serie de truquillos que te facilitarán bastante las cosas.

Mientras te mueves, mantén pulsado ▢ para captar un blanco y así podrás deslizarte, rodar y correr sin perder de vista al enemigo. Tus enemigos más duros llevan chalecos antibalas y te piden a gritos un disparo a la cabeza, pero ten cuidado, porque si no te andas con ojo te pueden dar a ti. Por suerte, te avisan cuando alguien te tiene en su punto de mira y dispones de un radar para buscar al susodicho. Tendrás que rodar y avanzar en zigzag en algunos momentos para sortear las balas, otras veces vas de paisano y te vas moviendo con cuidado por detrás de las columnas para asaltar los puestos enemigos que están bien vigilados. Esta variedad es la que hace que *Syphon Filter* se perfile como ganador en nuestro libro. Estamos ansiosos por ver la versión final.

De momento, nos distraemos peleando una y otra vez con esta primera beta y sudamos de lo

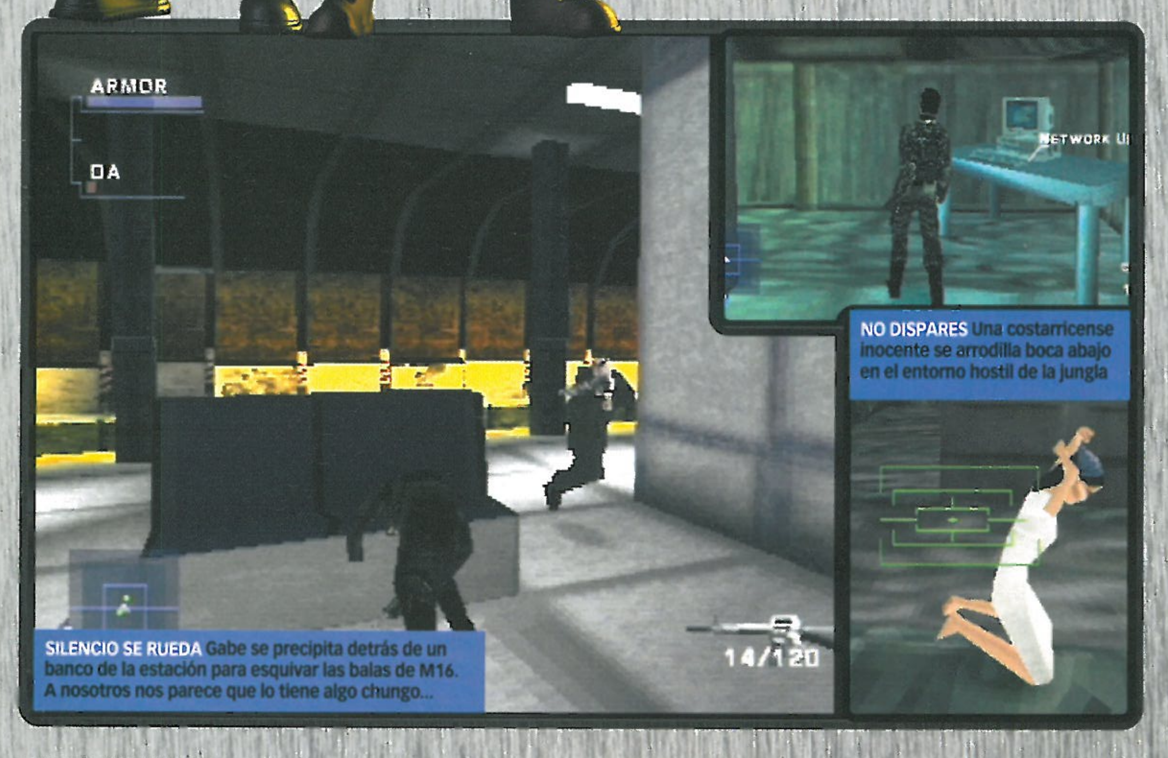


PONTE A CUBIERTO Tendrás que recurrir al decorado si es que pretendes acabar con tus enemigos sin que te llenen el trasero de plomo

lindo a medida que nos vamos adentrando en la jungla más espesa que se haya visto en *PlayStation*. Sin bajar el ritmo para nada, en el nivel de Costa Rica tienes que pasar zumbando por unas torretas de ametralladoras automáticas. También deberás hacer lo propio con los soldados de la guerrilla que están atrincherados en los árboles y correr como un loco por toda la jungla.

Los sonidos de la jungla se mezclan con el sonido ambiente y, aunque de un poco de mal rollo, crean una atmósfera tope cañera que nos

«Estamos ante un juego de acción sin parangón, es una auténtica lucha contra enemigos inteligentes y persistentes»



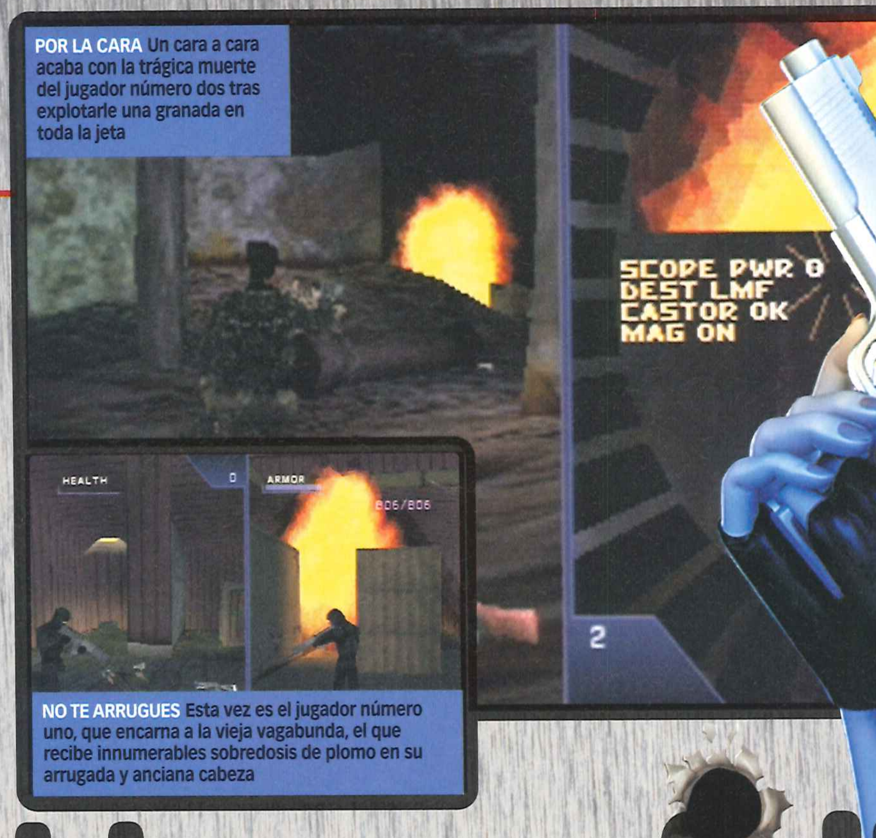
SILENCIO SE RUEDA Gabe se precipita detrás de un banco de la estación para esquivar las balas de M16. A nosotros nos parece que lo tiene algo chungo...

NO DISPARES Una costarricense inocente se arrodilla boca abajo en el entorno hostil de la jungla

hizo mojar la ropa interior. Pese a ir armado hasta los dientes, el asalto al escondite de Rhoemer, un tipo de dudosa reputación que fabrica el virus Syphon Filter, no será fácil, y tendrás que recurrir a los árboles para protegerte y ejercitar el cerebro y los bíceps a partes iguales.

La mejor parte de este nivel hasta el momento es un tiroteo masivo en un pueblo de cabañas de barro, que está a parir de enemigos. Gabe tiene la suerte de contar con el apoyo de Lian Xing, así que deberías salir airoso de la masacre, pero recuerda que estamos ante un juego de acción sin parangón, es una auténtica lucha contra enemigos inteligentes y persistentes.

Sin embargo, la acción es sumamente cutre, y además se precia de serio. Lo mismo ocurre con la gran mayoría de los escenarios que veremos en la versión final del juego. La pugna por limpiar tu nombre te hará pasar por pueblos italianos, las colinas de Afganistán, Panamá y la secuencia de acción obligada en un yate de lujo. No te pierdas la *review* completa en la *PSMag* del mes que viene para averiguar cómo han quedado los otros niveles, qué personajes controlarás y quién diantres es el tal Hombre en la Sombra... La espera se presenta ardua.



POR LA CARA Un cara a cara acaba con la trágica muerte del jugador número dos tras explotarle una granada en toda la jeta

NO TE ARRUGUES Esta vez es el jugador número uno, que encarna a la vieja vagabunda, el que recibe innumerables sobredosis de plomo en su arrugada y anciana cabeza

Hacen falta agallas

Por mucho que se trate de una mera beta, siempre hay alguna que otra cosilla que nos hace gracia y que estamos impacientes por probar. Sin embargo, los desarrolladores no nos las quieren enseñar, como es el caso del modo multijugador de *Syphon Filter 3*.

De momento, sólo puedes jugar al combate a muerte normal, en el que eliges a varios personajes y te diriges cara a cara a lugares de acceso restringido armado hasta los dientes para destrozar al enemigo. Lanzarte a luchar de manera precipitada no te será nada conveniente, a no ser que dispongas de un lanzagranadas o algo por el estilo para destruir todo lo que se te ponga por delante. Más bien necesitarás recurrir al decorado para ponerte en una posición ventajosa y acabar con el adversario. Aquí te ofrecemos lo que dicen los rumores acerca de los otros modos...

TÚ LA LLEVAS

Tiene toda la pinta de ser una opción normal de acumular banderas. El que se hace con un número de banderas, gana.

LA BÚSQUEDA

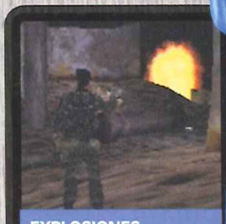
Suponemos que se trata de ir abriendo cajas en busca de un artefacto o una serie de artefactos a la vez que te enfrentas al oponente. No está mal.

TIRO AL BLANCO

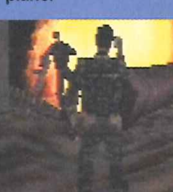
Probablemente será un tiroteo normal y corriente, donde el que más aciertos tenga, resulte vencedor. Podría acabar siendo divertido y todo si se lleva a extremos de destrucción masiva.

MODO COOPERATIVO (POR CONFIRMAR)

Esto sería un sueño hecho realidad, y una extensión del aspecto multijugador del juego. El singular juego en modo cooperativo no aparece en PS1, así que ésta podría ser tu oportunidad para abrir fuegos cruzados y atraer la atención del enemigo mientras usas a otro jugador para atacar por la retaguardia. De suceder, sería una adición táctica genial.



EXPLOSIONES ESTRATÉGICAS Unas pocas explosiones bien colocadas harán que el llorica de tu enemigo salga renqueante al primer plano.

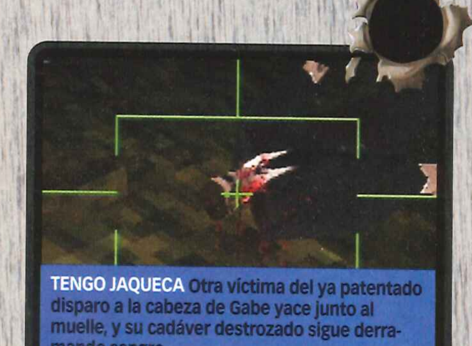


Mini diversión

Si te has quedado bloqueado en el juego principal o simplemente te apetece relajarte un poco después de meterles tantas palizas a los malos para limpiar tu nombre, aquí te ofrecemos algunos retos para un jugador que te mantendrán ocupado. El modo es la manera ideal para comenzar tu formación, ya que te familiariza con los métodos que utilizarás en el juego principal y te va ofreciendo blancos cada vez más difíciles, lo que contribuirá a poner a punto tus aptitudes.

ASESINAR
No se trata más que de deshacerte de los enemigos sin delatarte. Es más difícil de lo que pueda parecer, ya que, al igual que en las dos entregas anteriores, tus enemigos hallarán los cadáveres y pueden oír tus disparos.

«Te ofrecemos algunos retos para un jugador que te divertirán»


TENGO JAQUECA Otra víctima del ya patentado disparo a la cabeza de Gabe yace junto al muelle, y su cadáver destrozado sigue derramando sangre

METAL SYPHON Gabe disfruta con esta misión de sigilo al más puro estilo *Metal Gear*, en la que busca un maletín confiando en no ser visto

DESTRUCCIÓN
La protección de los inocentes y de tus colegas es una cuestión fundamental. En este minijuego, tienes que escoltar a un agente que se agachará en una posición vulnerable para esparcir toda una serie de maletines bomba.

MATAR
Negocia el nivel estableciendo un número fijo de guardias que matar. Una vez llegues al nivel de Comandante, empezarás con tan sólo una pistola con silenciador y con la IA del enemigo a tope, así que prepárate para escuchar el aviso de disparo a la cabeza con mucha frecuencia.

LADRÓN
En *SF3* tienes que pasar junto a los guardias sin ser descubierto, hacerte con un maletín y regresar al punto de partida. Bastará con que el guardia huela tu desodorante para que seas historia.

Condecoraciones

Recluta
No es más que una introducción para familiarizarte con las técnicas que se han probado

Rookie
Ya es hora de graduarse en la escuela de cadetes y demostrar que puedes lanzarte a las calles

Agente
Aquí se empieza a complicar el tema. Lleva mucho ojo con los enemigos, que saldrán a tu acecho en grupos numerosos

Agente especial
Casi al nivel del mismísimo Gabe. Hazte valer y gánate nuestro respeto

Comandante
Hasta a los más veteranos les costará dominar la dificultad en este punto. Es chungo, pero tremendamente gratificante

¡Quieres más?
Puedes estar seguro de que volverás a saber de Gabe. No te pierdas nuestra *review* hiperdetallada en el próximo número de *PSMag*.

Para estar a la última

SI TE PASAS EL DÍA ROCIANDO DE PLOMO AL PERSONAL, NECESITARÁS UN ARSENAL DE ARMAMENTO BIEN RESISTENTE. GABE TAMBIÉN LO USA...



RIFLE FRANCO TIRADOR
Es toda una gozada tener entre manos el arma de Gabe por antonomasia. Haz un zoom pulsando ⓐ y aprovecha el asesoramiento sobre el blanco con que cuenta el visor para llenarle el cuerpo de agujeros a tu enemigo. El disparo a la cabeza sigue siendo la manera más eficaz de acabar con el adversario... Algo que no debería sorprendernos, la verdad.



TASER
Este rifle lanza al enemigo una sonda unida a un cable, introduciéndose en la piel unos 2'5 cm. Entonces, una corriente de 150.000 voltios azota su cuerpo, sumiéndolo en un espasmo sobrecogedor, tras el cual la piel empieza a quemarse y echar humo para acabar el pobre como la Llama Humana. Es asqueroso, pero tan satisfactorio...

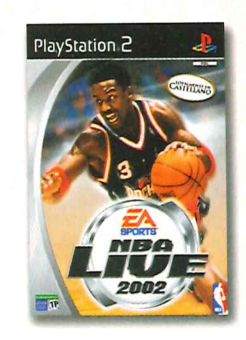


RIFLE DE ASALTO STEYR AUG
Esta monada es capaz de atravesar paredes y todo, por lo cual constituye una baza añadida a tu inventario armamentístico. Además, dispone de un sensor de calor corporal para que puedas acabar con el enemigo antes incluso de ser visto. Como para desangrarse de gusto, vamos. Seguro que ahora te estarás preguntando dónde está el truco.

NBA

nba.com

TOTALMENTE EN CASTELLANO





SOBREVUELA TU PRESA,

ÁVIDO DE GLORIA.

MANIOBRA EN EL AIRE

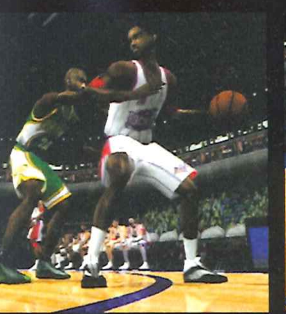
CON AGILIDAD SOBRENATURAL.

Y CAE EN PICADO SOBRE EL ARO

A VELOCIDAD DE VÉRTIGO.

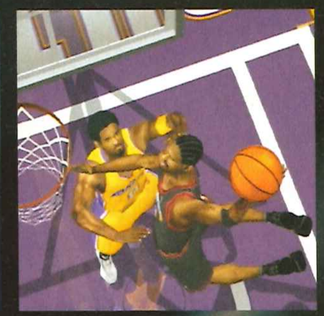
EL PARTIDO ESTÁ EN TUS MANOS,

VUELA DIRECTO A LA ACCIÓN.











EA SPORTS







it's in the game.



LANZAMIENTO	NOVIEMBRE
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
DESARROLLADOR	RUNECRAFT
WEB	WWW.INFOGRAMES.COM

Men In Black: The Series

Ponte las gafas de sol y afina la puntería: vuelven los hombres de negro



PRIMO DE *QUAKE*

La influencia de los legendarios *shooters* en primera persona como *Quake* y *Doom* es innegable. Todos los ingredientes están presentes en *MIB*: escaleras de mano, escalones, corredores iluminados con luz de neón y esquinas oscuras. Los niveles con más *gore* se han suavizado para los jugadores más jóvenes, aunque los alienígenas desaparecen en mitad de una sustancia viscosa y repugnante de color azul verdoso cuando te los cargas. O sea, que nada de fragmentos de cerebro emplastados en las paredes...



Tiro flojo. *MIB* supone una versión algo descafeinada de los *shooters* más violentos

LO ÚLTIMO EN ARMAS

A medida que vayas avanzando por el juego tendrás acceso a un buen surtido de armamento de alto secreto, incluidos el famoso Neuralizador y el devastador Grillo Ruidoso (esa pistola diminuta pero que muy potente). Normalmente tendrás que resolver un puzzle para poder echarle el guante a estas preciosidades.

Un arma particular. Pilla el cañón de partículas y ponte a practicar el tiro al *alien*

ESTÉTICA EXTRATERRESTRE

Los molestos alienígenas tienen diferentes formas y medidas, que van desde esas criaturas con aspecto de plantas que cuelgan de los techos y lanzan esporas mortales hasta esos seres que vienen zumbando por el suelo como si de la viva encarnación de los bichos-ventosa de *Alien Resurrección* se tratara. Tendrás que adaptar tu estrategia de combate a cada raza, aunque siempre te queda el consuelo de saber que el *quid* de la cuestión es convertirlos en moco.



Guapetón. Seguro que, además de feo, debe olerle el aliento



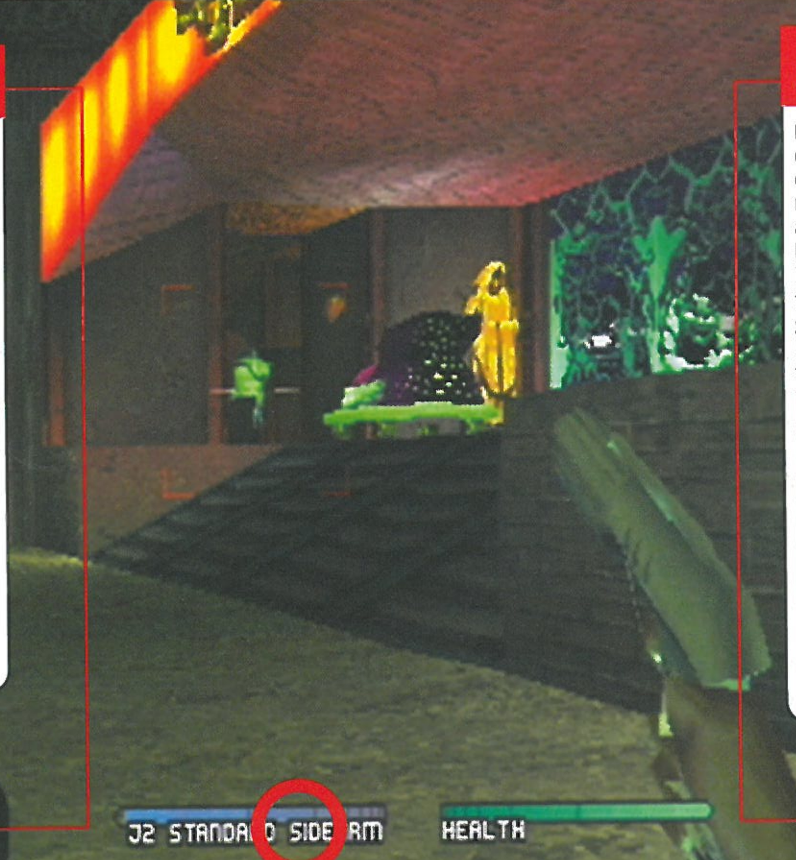
Son los agentes secretos más refinados a este lado de Alfa Centauro. El príncipe de Bel Air y sus salidas agudas los hicieron famosos. Los *Men In Black* han vuelto.

La última aparición de nuestros amiguitos desintegra-alienígenas en PlayStation se remonta a *Men In Black: The Game* (*PSMag19*, 5/10), un pésimo título con licencia que se inspiraba en *Resident Evil*. En esta ocasión, nos sorprenden con un *shooter* en primera persona con reminiscencias de *Quake*, pero esta vez la pérfida e ingeniosa lengua de Will Smith no aparece por ninguna parte: el juego está basado en la serie de televisión y no en el superéxito de ciencia-ficción hollywoodiense. ¿Conseguirá por fin *MIB The Series: Crashdown* estar a la altura de lo que la licencia promete? Al menos, no puede ser peor.

MISIÓN: POSIBLE

Nuestra historia trata de Alpha, un antiguo agente del MIB convertido en criminal galáctico que ha escapado de la cárcel y que ha declarado la guerra a todos los que siguen al servicio del MIB. Los agentes Jay y Kay son los encargados de localizarle y evitar que lleve a cabo su maléfico plan: secuestrar al presidente y hacerse con el poder del mundo. Perder a George Bush a manos de un hatajo de piratas espaciales tampoco es que sea para echarse a llorar, precisamente, pero tu misión es protegerle, y mejor será que espabiles.

Después de una rápida visita a la zona de entrenamiento del cuartel general de MIB, donde aprenderás a disparar un sinfín de armas y descubrirás la función de cada objeto, pasas directamente al primero de los 30 masacrantes niveles. Cada nivel te sumerge en una misión nueva en la que el objetivo principal es despejar el lugar de alienígenas y desactivar los espantosos ingenios del espacio exterior. Los alienígenas son rápidos y numerosos y hay más clases de bichos que famosillos cutre-lux en *Crónicas Marcianas*. Tu clasificación al final de cada misión dependerá de tu puntería y el tiempo que te haya lle-







EL LEGADO DE LARA

Como todo buen juego de aventuras que se precie, para poder ir avanzando de nivel en nivel tendrás que resolver un buen puñado de puzzles y buscar un sinfín de tarjetas de acceso. Ten por seguro que cualquier objeto que necesites estará bien protegido por la escoria alienígena y que tendrás que ser diestro con el gatillo además de usar la cabeza.



Puzzles y llaves. ¿Necesito una llave violeta y una palanca oxidada para abrir esto?

LOCURAS EN VÍDEO

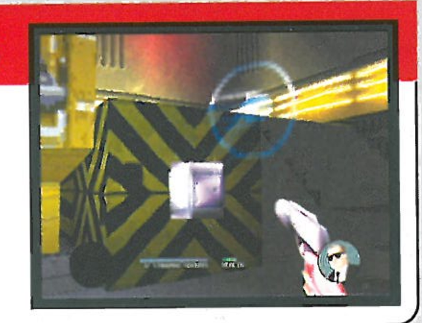
Nos encantan los dibujos animados de *MIB* y durante el juego podrás disfrutar de algunas secuencias de vídeo im-presionantes. Al principio nos presentan a los agentes Jay y Kay en una secuencia en la que conocen a un alienígena bueno en la zona de tiro de la sala de entrenamiento. El desgarbado tipejo azul del guante de goma en la cabeza te echará una mano a lo largo del juego. Que Dios nos pille confesados.



Pues no estoy nada mal. Las secuencias de vídeo son la única ocasión que tienes de verte a ti mismo

RECARGA TU TARJETA

En lugar de tener que ir por ahí recogiendo cargadores de munición esparcidos a lo largo y ancho de los niveles, *MIB* opta por un sistema de recarga para tus armas. Los «recargadores» están diseminados a lo largo de los niveles y lo único que tienes que hacer es acercarte a uno de ellos con tu instrumento de destrucción y... ¡bingo!



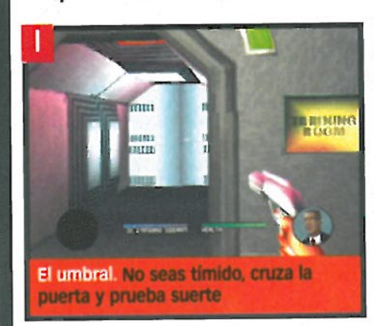
vado. Además, también podrás desbloquear varios extras.

Parece un clon de *Doom* bastante decoroso, con algunas pinceladas de humor en los diálogos e impresionantes secuencias de vídeo idénticas a las que aparecen en la serie de televisión. A más de alguno le podría parecer que, dado que las muestras de violencia se han reducido a la mínima expresión la cosa resulte algo insulsa. Pero en vista de que la mayor parte de *shooters* en primera persona existentes en el mercado son para mayores de 15 años a causa del explícito *gore*, tal vez ya sea hora de que los jugadores más jóvenes tengan su oportunidad de liquidar muchos alienígenas sin sufrir luego pesadillas por la noche.

Zona de aprendizaje

Antes de empezar con tu misión para «salvar el planeta», mejor será que te apuntes a unas cuantas lecciones en la academia *MIB*

1



El umbral. No seas tímido, cruza la puerta y prueba suerte

2



Menudo es mi profe. Este bicho raro se encargará de darte unos consejos

3

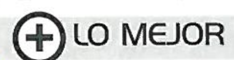


Limpieza a fondo. Tienes que despejar este edificio de los ET de cartón que aparecen súbitamente

4



Prácticas explosivas. Más adelante harás las prácticas con el armamento pesado



AVANCE

LO MEJOR
- Una interfaz estupenda
- Armas con *glamour*
- Alienígenas asquerosos

LO PEOR
- Cámaras que desorientan
- Gráficos ridículos
- Ni rastro de Will Smith

PREVIO AVISO
Una aproximación divertida a los *shooter* en primera persona

LANZAMIENTO **N/D**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
WEB **WWW.KCEJ.CO.JP**

Castlevania Chronicles

Échale un vistazo a la joya más ancestral de Konami

RAPIDITO

Cuentas con un tiempo limitado para completar cada fase, así que no tiene sentido distraerse para admirar los escenarios. En la nueva versión, puedes detener el tiempo para facilitarte las cosas, o puedes desbloquear un nuevo modo contrarreloj.



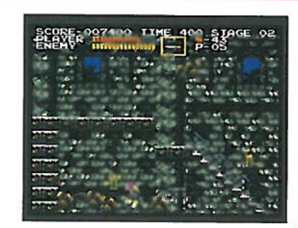
¡Muévete! Simon empieza su aventura en el jardín de la casa del Conde Drácula

CORAZONADAS

También puedes encontrar corazones en los candelabros (por supuesto), y se usan para potenciar tus armas adicionales. Los cuchillos, por ejemplo, gastan uno o dos corazones en cada uso, mientras que la poción paralizadora, que congela a tus adversarios en pantalla, agotará tu reserva de corazones en menos que canta un gallo.

ARMAS ADICIONALES

Puedes encontrar hachas, cuchillos, bumerán y pociones varias escondidas en los candelabros y en algunos enemigos. Si pulsas y disparas se las lanzas a los malos, algo difícil de hacer cuando estás bajo presión. ¿Por qué no les dio por utilizar los botones extra del joypad para facilitar las cosas?



A DOS VELAS

A Simon Belmont nunca le han acabado de gustar los candelabros. De hecho, les tiene bastante manía, así que la mejor manera de hacer que se sienta más cómodo en el castillo plagado de candelabros es haciéndolos saltar de las paredes con la ayuda del látigo, y así aparecerán sorpresitas.



Rico, rico, rico. Los castillos encantados esconden asados apetitosos dentro de los candelabros



¿Habías oído hablar alguna vez del Sharp X68000? Si no lo has hecho, no nos sorprende en absoluto, ya que este ordenador nunca se vendió fuera de las fronteras niponas. Y precisamente por tratarse de una máquina desconocida en Occidente, hay millones de personas que nunca han podido disfrutar del increíble *Castlevania*, que fue lanzado hace ya la tira, en 1993.

A LATIGAZO LIMPIO

La verdad es que estamos de suerte, ya que Konami ha decidido relanzar esta edición especial de *Castlevania Chronicles*, que es toda una pasada. Estamos ante un clásico de los plataformas en 2D, con escenas de acción a un ritmo correcto y un nivel de dificultad que puede hacer llorar al hombretón más hecho y derecho. En calidad de Simon Belmont, un original cazavampiros al más puro estilo Tarzan, tendrás que abrirte paso a través de un castillo encantado para acabar enfrentándote al mismísimo Conde Drácula. Unos tipos duros te bloquearán el camino, y toda una serie de piezas de lo más ingeniosas también harán lo propio. Así que necesitarás una sincronización más que exacta si quieres acabar el juego.

VA DE RETRO

Eso sí, no esperes encontrar unos gráficos a la última. De momento el *look* de *Castlevania Chronicles* es retro total. Y la verdad es que no se perfila demasiado apasionante. Nos han asegurado que la versión final del juego incluirá el juego original completo más una versión adicional «arreglada» con un diseño alternativo de los personajes y la música remezclada. Se ha retocado la anquilosada secuencia introductoria para que quede al estilo de una peli CG, aderezada con todos los efectos sonoros propios del cine. Pero aquí se acaba toda la renovación de *Castlevania Chronicles*. También puedes elegir entre los diferentes modos de emulación de sonido, y disfrutar de una videoentrevista con el productor del juego, Ayami Kojima.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Éste es el primer enemigo al que te enfrentarás. A los veteranos de *Castlevania* debería resultarles familiar, ya que también aparecía en otras versiones. Espera a que el enjambre converja en un gran murciélago y entonces dale con el látigo hasta que se caiga a pedazos. Lo tienes fácil.



AÚN HAY MÁS

La mejor parte del juego (pero también la más difícil) te espera detrás de esta puerta. Viaja a través de las catacumbas del castillo, mantén el equilibrio sobre una plataforma inclinada en una habitación que se va llenando de agua (Belmont nunca aprendió a nadar...), enfréntate al siempre impertinente Caballero de Cristal, etc.




Verde que te quiero verde. El cieno verde se descompondrá al contacto con el primer latigazo

OTEANDO EL HORIZONTE

Una de las características más aterradoras de *Castlevania* es la posibilidad que tienes de divisar a futuros enemigos acechando desde el fondo. Por ahí hay cosas que se mueven y te vigilan, así que puedes estar seguro de que acabarás viéndolos más de cerca.

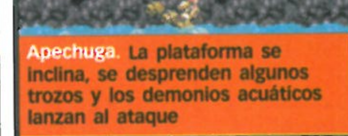


Viaje pasado por agua

Si sobrevives a esta experiencia acuática infernal, podrás con cualquier cosa. Pero ojo con...



1 Agua va. Dale un latigazo a la cabeza de piedra para provocar todo un torrente



2 Apechuga. La plataforma se inclina, se desprenden algunos trozos y los demonios acuáticos lanzan al ataque



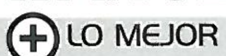
3 Entre dos aguas. Cuando se calman las aguas dispones de unos segundos para cambiar de plataforma

4 Vete a hacer gárgolas. Y a modo de guinda, te las verás con este monstruo que escupe fuego. ¡Socooorrooo!

La jugabilidad a estas alturas no está tan pulida como en el exitoso *Symphony Of The Night (PSMag13*, 7/10). No puedes utilizar el látigo para hacer cosas rayantes, como balancearte desde los muebles o colgarte de las vigas, por ejemplo. Y puestos a pedir, a los movimientos del pobre Simon no le vendrían nada mal un toquecito de realismo.

En cualquier caso, esta edición tiene previsto ser la primera de toda una saga de Chronicles para la PlayStation, y además es el único juego de *Castlevania* que casi nadie conoce en este país.

Te ofreceremos el veredicto oficial en cuanto podamos volver a hacernos con los mandos para probar suerte.



AVANCE

LO MEJOR
- Desconocido fuera de Japón
- Buena jugabilidad
- Un reto muy sólido

LO PEOR
- Estética cutre
- Le faltan extras
- Complicadillo de manejar

NUESTRA PREDICCIÓN
Recomendadísimo para *fans* del retro o de Castlevania

LANZAMIENTO **N/D**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
WEB **WWW.PLAYSTATION.COM**

Pooh and Friends Treasure Search

Son tan dulces... ¿Pero tan inocentes como parecen?

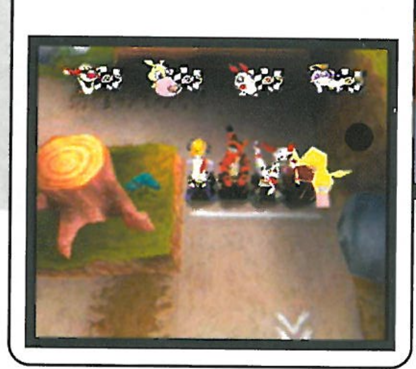
SIN CONCESIONES

Aunque sea un juego infantil, no debes dejarte ganar. Aprovecha todas las cosas que puedan ayudarte: paralizadores de tiempo, transformación de frutas... ¡Todo vale!



CARRERAS

El circuito es diminuto, y a veces es resbaladizo a causa de la nieve o la lluvia. ¡El entrenamiento ideal para los peques del futuro, que jugarán a *Gran Turismo 16* y cosas así!





AMIGOS DE POOH

En el modo Aventura hay un total de ocho personajes entre los que elegir: Pooh y todos sus amiguetes. Ninguno de ellos es demasiado agresivo, tranquilo...



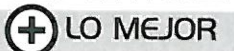
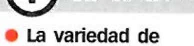
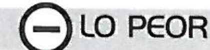
Que el osito Pooh tiene sus *fans*, es un hecho. Pero es poco probable que esos *fans* tengan más de tres años, la verdad. Y aquí es donde aparecen nuestras dudas existenciales: ¿puede un niño de tres años poner el CD de un juego en la consola y jugar por sí solo? Mmmm... Entender la complejidad del argumento, comprender sus minijuegos, moverse por los menús, etc. Vaya, pues puede que tres añitos sean pocos para todo eso. Pero si subimos la edad a los seis años, la cosa cambia.

En el juego, Pooh y sus amigos tienen la intención de encontrar un tesoro, pero el malvado Gopher consigue robar el mapa al comienzo del juego y huir con él a través del bosque. Es primordial recuperar el mapa de Gopher para encontrar el tesoro, así que deberás alcanzarle por el camino.

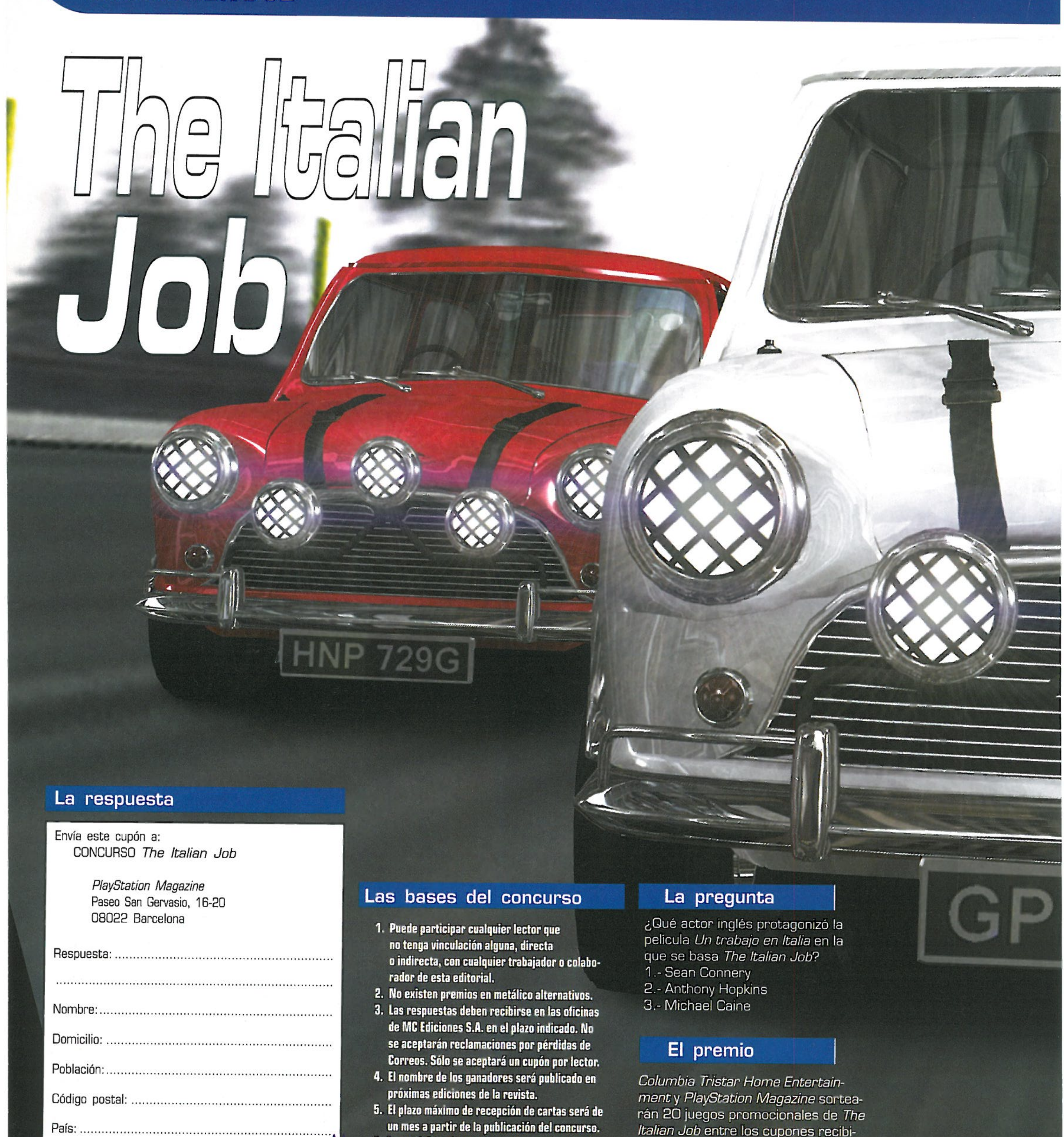
El camino a través del bosque está compuesto por diferentes «baldosas», como en el Juego de la Oca o algo parecido. Cada baldosa representa una trampa o una recompensa. Así, si caes en la baldosa que dice «-2», deberás volver hacia atrás dos baldosas. Y más o menos funcionan todas así: turnos perdidos, avances, retrocesos, premios... Para avanzar por las baldosas del bosque tendrás que participar en diferentes minijuegos. Si consigues ganar en ellos, podrás avanzar muy rápidamente por las baldosas. Cuanta mejor puntuación consigas en cada minijuego, más baldosas avanzarás en cada movimiento sobre el tablero, hasta lograr dar caza a Gopher. ¡Y si además consigues botes de miel extra por el camino, mucho mejor! Pooh y sus amigos saben divertirse...

En cuanto a los minijuegos, como podrás imaginar, son muy variopintos: carreras en circuitos diminutos, juegos para encontrar frutas y meterlas en cestos, pruebas en las que debes eliminar a tus compañeros, etc. El control de todos los minijuegos siempre es muy sencillo, basado principal o exclusivamente en la cruceta direccional, aunque a veces tu personaje se atasca en las paredes... Pero debemos recordar que ésta es sólo una versión de *preview*. En fin, que si tienes entre tres y seis años, has comprado esta revista, y estás leyendo todo esto, ya habrás tomado una decisión, ¿no? Recuerda que el juego está avalado por la fama de Pooh y de la Disney...

AVANCE

LO MEJOR	LO PEOR	NUESTRA PREDICCIÓN
• La variedad de minijuegos • Todos los personajes de las aventuras de Pooh	• Demasiado fácil y corto para los mayores • *Demasiado en inglés*, para los peques	Está dirigido al público infantil, así que se trata de un título variado y divertido.



The Italian Job

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *The Italian Job*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Qué actor inglés protagonizó la pelicula *Un trabajo en Italia* en la que se basa *The Italian Job*?
1.- Sean Connery
2.- Anthony Hopkins
3.- Michael Caine

El premio

Columbia Tristar Home Entertainment y *PlayStation Magazine* sortearán 20 juegos promocionales de *The Italian Job* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



Cuatro millones de libras en oro italiano, huidas rocambolescas a bordo de un Mini Cooper, un Aston Martin, una furgoneta, un Jaguar (¡me lo pido!) o un autobús, una panda de ladrones con mucho morro, polis a porrillo y las calles de Londres, Turín y Los Alpes como escenarios. Son los ingredientes de uno de los mejores platos de esta temporada para PSone. ¿Quieres probarlo?

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Tener 12 dedos en un pie no te convertirá en el rey del mambo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **5.490**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **PARADOX DEVELOPMENT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DOS**

ALTERNATIVAS

TEKKEN 3
(PSMAG21, 10/10)
Sigue siendo el mejor juego de lucha del universo PlayStation

DEAD OR ALIVE 2
(PSMAG49, 8/10)
Lucha para no quedarte en bolas



Sapo peleón. Un bicho raro profesional

En el universo Marvel, un mutante no es, ni por asomo, alguien que, pongamos por caso, tiene la habilidad de leer libros muy rápido o misteriosos poderes para controlar su vejiga. En lugar de eso, las mutaciones Marvel tienden a crear gente excepcionalmente buena en lo que a cantarle las cuarenta a sus rivales se refiere, algo que justifica que el lugar más obvio para que aparezca la Patrulla X en PlayStation sea un juego de lucha.

La pandilla del átomo está de vuelta y parecen más ansiosos que nunca de buscar pelea. De hecho, no hay nada que les guste más que probar sus poderes mutantes en el careto de alguien, de modo que si eres un aficionado a los cómics clásicos y te estás preguntando quién ganaría en una reyerta entre Lobezno y sus garras de adamantio y la superagilidad de la Bestia, éste es, sin duda alguna, el juego que estabas esperando. Nuestra investigación hasta la fecha revela que, aunque los dos pesos pesados saldrían del marrón casi empatados, el potente rayo óptico de Cíclope les daría una buena tunda a ambos.

Contar con un fantástico grupo de personajes conocidos en el mundo entero es un punto a favor para cualquier juego, pero cuando se trata de un *beat 'em up*, marca la diferencia. Nadie quiere luchar como un triste segundón, y en *X-Men Mutant Academy 2* hay nombres como Havoc, Tormenta, Fénix, Magneto y Rondador Nocturno (entre otros) para dar y tomar. Están divididos entre los personajes que flotan, cuyos superpoderes implican que sus pies no estén encima de la tierra, y los «terrestres» tradicionales. Parece algo más fácil ganar con un luchador de suelo, incluso a pesar de que los superhéroes que flotan pueden mantenerse suspendidos fuera de tu alcance y hacer estragos desde las alturas. El nivel de detalle de los 16 personajes jugables demuestra que el juego lo han creado manos expertas y conocedoras de la Patrulla X: las pullas, las poses, los trajes y los superpoderes, todo extraído de los cómics, los dibujos animados y la primera película. Tendrías que ser un superexperto en la Patrulla X para pillar algún error.

Al igual que la versión del año pasado, *Mutant Academy 2* toma prestada gran parte de su lista de movimientos de la serie *Street Fighter*, de Capcom.



TOMA NOTA
Lo bueno, si breve... La forma más rápida de pasarse el modo para un jugador y desbloquear secretos es configurar el juego con combates de una ronda. Rastrero pero efectivo, ¡tal y como nos gusta!



Eh, tú. A la calle, ¡venga!



¡Qué espanto! Magneto caldea el ambiente



«Tener a un fantástico grupo de personajes conocidos en el mundo entero supone una gran ventaja»



Regalitos mutantes

¡Extra, extra, entérate de todo!

Cerebro escanea el rastro de los mutantes y descubre un archivo lleno de reveladores gráficos pertenecientes a la película *X-Men*. Es una pena que no tengamos la posibilidad de imprimirlos

Arte puro. Diseños de Magneto y Havoc, tal y como aparecieron en el *storyboard* de la película



TOMA YA

Spiderman
Pásate el juego con el personaje de Cíclope y desbloquearás a Spider-man, que se mofa de los enemigos sacando repentinamente su cámara Daily Bugle

Quieto parao. Cuando lances un ataque especial, casi siempre vives una breve pausa al más puro estilo *Matrix* en que el ángulo de cámara gira para que puedas ver el panorama





Apocalíptico. Nuestros héroes luchan en mitad de los escombros de una ciudad en ruinas



Acaba con él. A Magneto sólo le quedan dos teledia-rios y Lobezno está a punto de volverse majareta



Vaya por Dios. La bestia se mosquea

Los cuartos de círculo y las combinaciones de izquierda y derecha con el pad son igual de complicados, aunque tienes que ser bastante preciso cuando pulses dos botones a la vez para conseguir acceder a ataques más potentes, como llaves y contraataques. Los más comunes están asignados a los cuatro botones laterales del mando, por si se te resiste pillarle el ritmo al aporreamiento.

Cuando alcanzas a un enemigo con los ataques normales consigues llenar parte de tres supermedidores situados en la parte inferior de la pantalla, que corresponden a tres movimientos especiales: el primero se llena rápidamente pero también es el más débil de todos. Sin embargo, cabe la posibilidad de destacar un medidor en particular para ahorrar energía y conseguir mejores movimientos. Alcanzar a alguien con un ataque en que el medidor X de la fuerza esté al máximo es una forma muy gratificante de derrochar casi la mitad de su energía de un solo golpe. Nada revolucionario, es cierto, pero no nos negarás que la ejecución es para tirar cohetes. Otras características estándar incluyen un contador de combos y una barra de vida que regenera lentamente la energía perdida en el último ataque (siempre y cuando consigas evitar que te alcancen).

Para que consigas familiarizarte con un estilo de batalla basado en combos difíciles y

PUEDES,,,



APORREAR BOTONES
Jugar con habilidad es difícil. Olvídate de los botones frontales y limítate a aporrear como un loco los cuatro laterales. Márcate unos cuantos cuartos de círculo, ¡seguro que quedas la mar de bien!



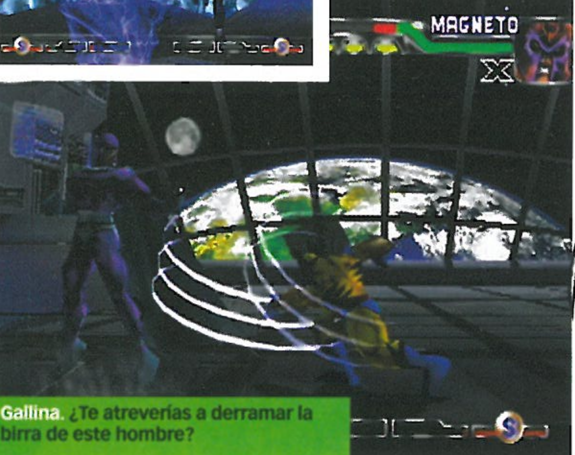
CHICO NUEVO

Robótico
Forja hace su primera aparición en la saga: se trata del exnovio mejorado biológicamente de Tormenta y no precisamente del amante mutante más grande del mundo





Una patada de altos vuelos. La cámara busca ángulos impresionantes para ciertos movimientos



Gallina. ¿Te atreverías a derramar la birra de este hombre?

Golpe atómico

Saca la artillería pesada...



Asuntos bestiales. Hank lanza un combo especial mortífero



Luz y magia. Los movimientos especiales vienen acompañados de efectos alucinantes



Gira de nuevo. Cuando Lobezno está en pleno giro, haz lo que todos, corre

Carga tus supermedidores y libera el poder del Factor X que corre por las venas de todos y cada uno de los mutantes. Es fácil realizar estos movimientos especiales y normalmente cada personaje tiene una llave o lanzamiento, un combo y algún tipo de ataque con proyectiles. ¡Inténtalo, no dejes escapar esta oportunidad! Lo cierto es que vale la pena que llegues a dominarlos para que puedas dejar fuera de combate a tus rivales cuando menos se lo esperen.



muy rápidos, el modo Academy cuenta con un tutorial protagonizado por el propio Professor X. Lo verás todo todito: desde los puñetazos básicos hasta los superpoderes mutantes, y los entrenamientos personalizados en cada personaje terminan con una lección sobre cómo llevar a cabo malabares aéreos y combos mortíferos realmente difíciles que marcan la diferencia entre un jugador decente y un aporreador de botones profesional con algo de suerte.

Para cuando llegas a este punto, el juego se convierte más en un examen de memoria que en algo genuinamente intuitivo, pero la cantidad de movimientos que dejan fuera de combate a los oponentes en el aire o en las paredes de los recintos significa que hay un potencial considerable para encontrar combos que no te enseñan en la Academia. Además, la pantalla de carga que antecede a la lucha también enumera los tres movimientos especiales esenciales de cada personaje, de modo que, como mínimo, te acordarás de esos.

PUEDES...



SOBREVIVIR COMO UN MUTANTE
El modo Survival es una prueba contra un puñado de oponentes. Sólo dispones de una barra de vida y el objetivo es ver a cuántos individuos puedes derrotar antes de pasar a mejor vida. Igualito que en cualquier otro juego de lucha del mundo mundial.



Cerebro, el dispositivo de escaneo mutante, también tiene una intervención importantísima: es donde irás a comprobar cuál de los numerosos secretos del juego se han desbloqueado después de cantarle las cuarenta a alguien. También te brindan la oportunidad de encontrar trajes alternativos, fragmentos de material gráfico, personajes ocultos y pequeñas secuencias, aunque ármate de paciencia porque te costará encontrarlos. No te pierdas la aparición estelar de Spiderman, tanto con su traje clásico como con el de Veneno.

Ten en cuenta que *Mutant Academy 2* te gustará más o menos dependiendo de lo que te gusten los *beat 'em ups*. No alcanza el grado de profundidad de *Street Fighter* y le falta la solidez «rompehuesos» de *Tekken*, pero tiene algo más de sustancia que *Mortal Kombat*.

Más que cualquier otro ingrediente, el principal reclamo del juego es la Patrulla X en sí, pero créenos cuando te decimos que tiene mucho más que simple sangre y truenos con licencia.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 8
  Personajes y fondos alucinantes
- JUGABILIDAD 7
  Puñetazos por aquí, puñetazos por allá...
- ADICTIVIDAD 8
  Un puntazo y un montón de secretos

CONCLUSIÓN

Un juego de lucha de calidad y una compra obligada para los coleccionistas de material de la Patrulla X




Disney INTERACTIVE
Pack consola PSone™ + juego Atlantis: 21.900 Ptas.*
Juego Atlantis por sólo 4.490 Ptas.*
* PVP estimado.
PlayStation
Vive la más increíble aventura de Disney
en PlayStation: Atlantis.
ATLANTIS
EL IMPERIO PERDIDO
PlayStation
Disney's
ATLANTIS
EL IMPERIO PERDIDO
Entra en un mundo perdido, una civilización sumergida bajo el agua. Una fascinante aventura submarina dónde te sentirás identificado con los auténticos personajes de la película, sus vehículos submarinos y los seres más extraños igual que en Atlantis, la última producción de Disney. Sumérgete en un mundo desconocido con PlayStation.
PS one™
www.es.playstation.com
"PlayStation" and "PSone" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Ltd.
TBWA



Primera lección. Un sencillo modo introductorio te pone al día con los complicados controles.







Brazo fornido. El brazo de tu excavadora es una pieza de maquinaria muy compleja. Incluso para hacer algo en apariencia tan sencillo como cargar un camión con tierra se requiere la pericia de un maestro karateca

POWER DIGGERZ

Soy minerooo... digo, obrerooo. Diversión a paletadas

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **5.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **TAITO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

BISHI BASHI SPECIAL
(PSMag42, 8/10)
Disparatados minijuegos japoneses

GRAN TURISMO 2
(PSMag38, 9/10)
Lo último en licencias; y sin excavadoras



Sólo un juego realmente especial puede hacer que el equipo de *PSMag* abandone sus monitores. Unos minutos después de cargar *Power Diggerz*, una nube de redactores videojugones rodeaban la pantalla. Mientras yo me ocupaba de una excavadora amarilla (como el tractor), ellos fijaban la mirada en la pantalla, hipnotizados. Cuando empecé a excavar con la gigantesca pala mecánica, clavaron sus ojos ansiosos en el pad que tenía en las manos; y cuando decidí pasárselo, se abalanzaron sobre él y el mando desapareció entre una algarabía de tarsos y metatarsos.

«¿Es para tanto?», te preguntarás. Pues sí: lo es. *Power Diggerz* podría muy bien titularse *Desmadre en la obra*, porque te partirás de risa cual hiena chistosa. Las delirantes palas, los vistosos gráficos, los comentarios (sin traducir) en japonés y los minijuegos se unen en una combinación rematada por humor del bueno; toda una rareza dentro del mundo de los videojuegos. Algo así como un *Point Blank*, pero con excavadoras en lugar de pistolas, ¿te lo imaginas?

El grueso del juego te enfrenta a situaciones reales del mundo de la construcción. Cavar, excavar, demoler... Adictivo como pocos, cuenta con unos desafíos que van de lo más rutinario al surrealismo puro. Puede que en un nivel estés cavando agujeros, pero en los disparatados subjuegos aprenderás a demoler casas y a dar paletadas de curry sobre platos gigantes de arroz en una cocina de restaurante.



Lo que yo te diga. Deja caer la tierra donde se te indica



A «curryar». Un ejemplo de la locura minijueguil

Son lo mejor de *Power Diggerz*. Tomemos, por ejemplo, el nivel del rescate de tortugas: tienes una piscina repleta de pequeñas tortuguitas verdes y doradas que nadan tan campantes. Por algún motivo, debes rescatar a los pobres animalitos del agua con cloro y trasladarlos a una piscina más segura que tienes cerca. Así que, metes la pala en el agua y empiezas a pescar tortugas. Dicho así no parece gran cosa, pero te aseguramos que bien vale unas risas. ¿No te convence? ¿Y si te hablamos del nivel «cocinitas», donde debes utilizar la pala para llenar platos de curry? ¿Y qué decir de la sección en la que



MANOS A LA OBRA

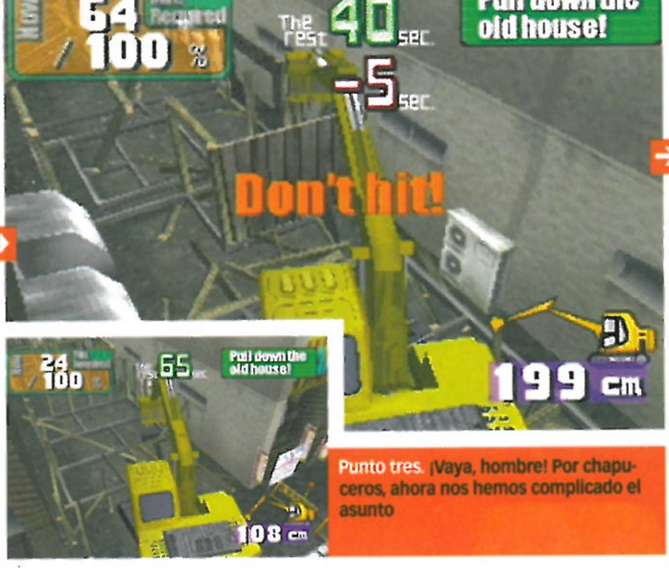
El caserón

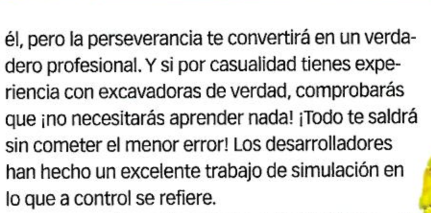
Los niveles más complicados parecen de lo más inofensivo. ¿Tan duro es derribar un viejo caserón? Bueno, pues... echa un vistazo a nuestra intentona.

Punto uno. La mejor manera de derribar una casa es alzar el brazo mecánico y dejarlo caer estrepitosamente



Punto dos. Ahora balancéalo de lado a lado... Ya empieza a caerse, pero no cantes victoria todavía. Lo difícil está por llegar



Punto tres. ¡Vaya, hombre! Por chapuceros, ahora nos hemos complicado el asunto



Punto cuatro. ¿Es que vamos a cámara lenta? ¡Más brío!



Punto cinco. ¡Por fin! ¡Parecía que al final la dichosa casa iba a salirse con la suya!

Locos por la tele

Un vistazo a la programación televisiva muestra en qué programas se inspiraron los autores

¡PESCA!



Waku Waku. El mundo de los animalitos. ¿Qué le pasaría a una tortuguita que nadara en una helada piscina con cloro? Apunten sus respuestas en la pizarra... No, mejor rescaten a las tortugas con la pala y depositenlas en un jacuzzi para salvarlas de tan terrible tortura. ¡Cielos, qué dramático!

¡DERRIBA!



Gran Hermano. Seguro que muchos tuvieron ganas de pillar por banda una buena excavadora y acabar con el chaletito de marras; cámaras e inquilinos incluidos. El brazo mecánico se alza para precipitarse con fuerza sobre el tejado de «la casa»... Ya lo sabemos para el año que viene.

¡COCINA!



La cocina de Carlos Arguiñano. Jugó a «la tortilla rusa» en *Airbag*, pero después de aquello seguro que el intrépido cocinero no ha experimentado algo tan emocionante como preparar un delicioso y nutritivo plato en 20 minutos. ¿Qué tal si lo sazonamos con unas paletadas de curry? Rico, rico.

destrozas una limusina a paletazos en el menor tiempo posible?

Es genial. Qué pena que ni las palabras ni las imágenes de estas páginas no sean suficientes para transmitir lo surreal y lo único que es este juego. Si fuera así, ya habrías salido corriendo a la tienda más cercana a conseguir una copia.

Pero *Power Diggerz* no es tan sólo un hartón de reír. Este título logra atraparte en un absorbente mundo de excavadoras del que no querrás salir. Tus inicios no pueden ser más modestos: empiezas con una pequeña PC 30MR y eres el hazmerreír de toda la obra, sobre todo mientras intentas manejar el complicado sistema de control con el que conduces y excavas. Tardarás un poquito en acostumbrarte a él, pero la perseverancia te convertirá en un verdadero profesional. Y si por casualidad tienes experiencia con excavadoras de verdad, comprobarás que ¡no necesitarás aprender nada! ¡Todo te saldrá sin cometer el menor error! Los desarrolladores han hecho un excelente trabajo de simulación en lo que a control se refiere.

La excavadora más potente es la PC 100. Es rápida, mayor que la PC 30MR, y la más divertida de usar. Por desgracia, no importa lo bueno que seas con los videojuegos, ya que pronto te quedarás atascado; y es que la curva de dificultad de *Power Diggerz* se hace más cuesta arriba que el Everest. El nivel de demolición de edificios (véase la secuencia de imágenes superior) puede agotar la paciencia de más de uno... A este nivel, los disparatados subjuegos quedan en un segundo plano y lo que toca son tareas propias de la obra (excavar en la arena, derribar estructuras, etc.).Pero, por extraño que parezca, estas secciones son muy divertidas y tan adictivas como las paletadas de curry de

«Utiliza la pala para llenar un plato de curry»

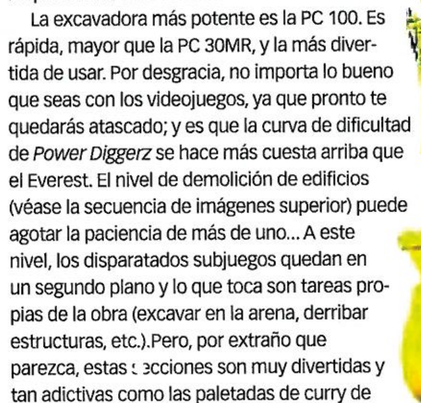
PREMIOS VARIOS



● **TODO A CIEN** En la tienda puedes comprar voces de comentaristas nuevos, música de fondo, más continuaciones y curiosas imágenes reales de excavadoras en acción.



● **MINIJUEGOS** Pero es mucho mejor comprar un minijuego. Hay tres por comprar: los bolos en la playa, los huevos mecánicos y los cohetes andarines.



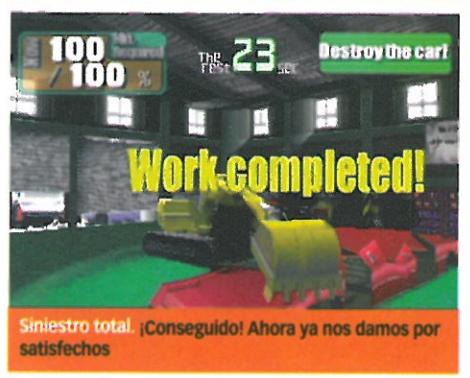




Coches de lujo. Así es como se hacen en realidad los descapotables



A lo bruto. Con una buena explosión, esto no hay mecánico manitas que lo arregle



Siniestro total. ¡Conseguido! Ahora ya nos damos por satisfechos



¡ESTO QUEMA

A brazo partido

No todo es jugar a cargarse cosas, en otra ocasión avanzas contrarreloj para despejar una carretera, echando una mano... (o una pala) a los servicios de emergencias. ¡Esos dichosos volcanes!



Y ahora, cohetes. ¡Protege tu excavadora de los cohetes andantes!

los intermedios. Al final, controlarás a la madre de todas las excavadoras, la paquidérmica PC 100, que pondrá a prueba todas tus habilidades excavatorias y con la que emprenderás tareas más allá de tus deberes constructivos, como machacar rocas que arden para abrir paso en una carretera bloqueada por una erupción volcánica... de ti depende que las víctimas no se frían en la lava.

¿Qué, todavía no estás convencido? Déjanos añadir que el juego dispone de un apartado para carnets, en el que tienes que cumplir varios objetivos, como derribar farolas, excavar una cantidad determinada de arena y aplanar montículos de... (sí, lo adivinaste) arena. Este apartado no es tan completo ni atractivo como para convertirse en un equivalente de *Gran Turismo*, pero resulta muy, muy adictivo y toda una gozada para los que disfrutan con estas máquinas. Y en el modo «simulación»,

«Salva a unos desdichados de acabar fritítos»

PUEDES...



DARTE UNA VUELTA
Los niveles extra, además de excavar, te permiten salir de la obra y circular por caminos tortuosos. Escapa de puertas eléctricas, conduce por superficies que se desmoronan e intenta no volcar.



HACERLO TÚ MISMO
El editor de niveles es brillante. Puedes diseñar un recorrido diabólico, con puertas eléctricas, obstáculos y toneladas de arena. Créenos, te enganchará.

por llamarlo de alguna manera, tu capataz gritón te pagará al final de cada jornada, descontando los desperfectos causados, claro. Con el dinero que ganes, podrás comprar infinidad de cosas en la «tienda» del juego: dibujos, canciones, más minijuegos...

No cabe duda de que *Power Diggerz* es divertidísimo, lástima que sea tan corto. Los jugadores más expertos lo controlarán al cabo de dos o tres días. Hay que admitir que el nivel de dificultad lo alarga un poco, pero preferimos estarnos horas y horas ante un juego porque es complicadete que no porque nos quedemos atascados. En definitiva, *Power Diggerz* es una experiencia adictiva, original y genuinamente divertida. Con los extras añadidos por desbloquear (niveles adicionales, más continuaciones y varios comentaristas) volverás a por el mando una y otra vez (si es que logras dejarlo). ¡Ah, y no te pierdas los modos para dos jugadores! Bestiales. Si títulos como *Point Blank* o *Parappa* te sedujeron con su sentido del humor y su espectacular jugabilidad, *Power Diggerz* se sumará a tu lista de juegos preferidos sin lugar a dudas. Al menos, asegúrate de probarlo.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
Brillantes, especialmente teniendo en cuenta que son de PSOne

JUGABILIDAD 9
El realismo del complejo control y la variedad de misiones son bestiales

ADICTIVIDAD 9
Con el editor la cosa dura mucho más

CONCLUSIÓN
¡Por fin un juego original y divertido! ¡Y con esos gráficos! ¡Genial!







Trabaja esos bíceps. Y estiramos, un, dos, tres, y doblamos, un...



Me duelen los pies. La velocidad de los combos te disparará la adrenalina



Mickey es lo más. El ratón más guayón da su aprobación

DANCING STAGE DISNEY MIX

Ponte en forma y desmelénate mientras meneas el esqueleto con Mickey, el Rey del Pop

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

VIB RIBBON
(*PSMag44*, 7/10)
Música y ritmos geniales

DANCING STAGE EURO MIX
(*PSMag49*, 6/10)
Bailoteos dejando el tema Disney aparte



¿Disney Mix? ¿Con Mickey Mouse haciendo girar los platos? Sí señor. Pero no tienes por qué preocuparte, no es tan cutre como parece. En realidad, no hay nada como *Dancing Stage Disney Mix* para sacarles el máximo partido a una PS1, a una colchoneta de plástico y a un amante del buen ritmo.

Se trata de la última edición de Benami, la increíble serie japonesa de Konami, que incluye delicias como *Guitar Freaks*, *Para Para Paradise* y, por supuesto, *Beatmania*. Enchúfale un par de colchonetas especiales a tu consola y podrás bailar con un colega siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla. Si no tienes una colchoneta, siempre te quedará tu joypad, pero que quede claro que no tiene nada que ver.

La música de este juego es claramente inconfundible. Imagínate canciones del tipo *Zip-A-Dee-Doo-Dah*, el tema del *Club Disney* y *Supercalifragiloquesea* interpretadas al estilo *Venga Boys* y te podrás hacer una idea de lo que aquí te espera. También aparece algún que otro remix ajeno a Disney, como *Let's Twist Again*, pero es mucho más divertido bailar al ritmo de esos aceleradísimos temas Disney.

Nada más empiece el tema que has elegido, aparecerán en la pantalla unas flechas de dirección. Tendrás que saltar sobre las partes pertinentes de la colchoneta de baile (o pulsar una tecla), que te permitan coordinar tus saltitos con los cambios de ritmo. Resumiendo, es una combinación de baile y aeróbic, y en el juego incluso se te indica las calorías que has quemado con tus bailoteos.



Ardillitas moviditas. Este juego está lleno de roedores...

«Te dice cuántas calorías has quemado»

La novedad que aporta esta versión consiste en un modo mágico de baile para dos jugadores, mediante el cual tienes que ir sumando combos para enviarle a tu adversario movimientos superchungos a su lado de la pantalla. Un combo es cuando bailas sin perder ni un paso, y todo jugador que se precie podrá llegar a realizar combos de 200 movimientos o más. Por suerte, para los que somos más bien patosillos está previsto un modo de aprendizaje donde te explican cómo hacer giros o dobles saltos, y las canciones aparecen clasificadas según su nivel de dificultad. *Dancing Stage* es un juego la mar de divertido con el que te costará dejar de reír y que te hará sudar la gota gorda. Así pues, un aplauso para Konami por exportar a este país una idea tan brillante. Ah, y si a alguien le preocupa parecerse a Eva Nasarre mientras juega, que tenga muy en cuenta que en Japón las máquinas de recreativos de Benami son el último grito para ligar. ¡Ya te puedes ir poniendo los calentadores! ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 6**
Te pasarán desapercibidos

● **JUGABILIDAD 8**
Depende de tus dotes de bailarín

● **ADICTIVIDAD 9**
Casi infinita si tienes la colchoneta

CONCLUSIÓN

Es gracioso, habilidoso y bueno para ti (a no ser que te caigas, claro)



FIFA 2002

Reinventando el deporte rey, como cada año...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **7.990**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

FIFA 2001
(PSMag49 7/10)
Supuso un pequeño paso adelante para la serie, como todos los pasitos anteriores...

ISS PRO EVOLUTION 2
(PSMag52 10/10))
La perfección hecha juego. En jugabilidad no le gana nadie.

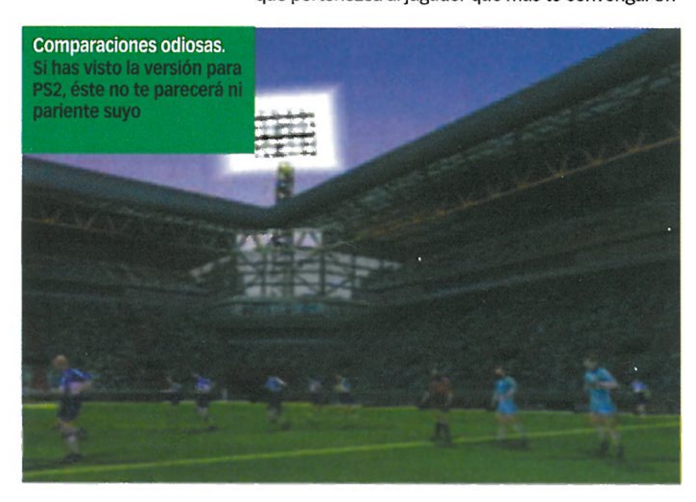


Con *FIFA 2001* llegamos a pensar que la serie *FIFA* para PSOne había tocado a su fin (que el resto de los *FIFA* que viésemos, serían ya para PS2 y otras consolas de tercera generación). Nos equivocamos. Parece que la gente de EA Sports está tan orgullosa de su *FIFA 2002* para PS2 que se han decidido a lanzarlo también para nuestra pequeña de 32 bits. De hecho, nada mejor para contentar a los seguidores de la serie de toda la vida.

En general, en las versiones para ambas consolas, todo se ha mejorado. ¡Incluso se han realizado algunos cambios respecto al anterior *FIFA*! Para empezar, se ha retocado un poco el sistema de pases, pudiendo ahora realizar tiros más precisos por los huecos de la defensa. También el sistema de regates ha sufrido ciertos arreglillos y se ha dotado a los jugadores —tanto los tuyos como los de los equipos contrarios— de una inteligencia artificial más avanzada. Esto te permitirá ver cómo algunos deportistas de la CPU cometen «fallos» —pases erróneos, por ejemplo— o tienen «ideas» —avanzar en posesión del balón solo, arriesgándose demasiado a veces—, si bien todo eso es sinceramente difícil de notar en el transcurso de un partido. En general, los jugadores responden ahora con mayor naturalidad y son capaces de actuar por su cuenta cuando es preciso, en lugar de caminar tranquilamente por la hierba a la espera de ser seleccionados o de recibir un pase.

La jugabilidad se mantiene en la línea arcade de los títulos anteriores, aunque esta vez es todavía más facilona. En los saques, ahora, aparecen los símbolos del pad de forma que presiones el botón que pertenezca al jugador que más te convenga. Un sistema de juego fluido y resultón que convencerá a los jugadores ocasionales, pero que, como siempre, no entusiasmará a cualquier experto habituado a *ISS*. Un jugador especializado necesitaría muchas más opciones y equipos para conformarse, y todo eso sólo aparece en la versión para PS2 (más equipos y opciones, una mejora gráfica sustancial, etc.). Puestos a comparar cifras entre ambas versiones, para que te hagas una idea, aquí faltan 100 equipos, 2 ligas y alrededor de 50 selecciones.

Por supuesto, este *FIFA 2002* —para PSOne— ofrece las características inherentes a la serie de siempre: la licencia oficial de la FIFA de toda la temporada, con estadios, equipos y jugadores reales. También, como su homónimo para la consola negra de Sony, te otorga la posibilidad de jugar la Copa del Mundo 2002. Por desgracia, en el *FIFA 2002* para PSOne los gráficos no han mejorado mucho desde la anterior entrega, y la interfaz de los menús es más bien complicada y tediosa. Está claro que la saga se siente mucho más cómoda en una cama de 128 bits, aunque al menos los acérrimos seguidores de la serie en su «versión gris» podrán seguir dándole las gracias a EA por disfrutar —un año más— de la licencia. ●



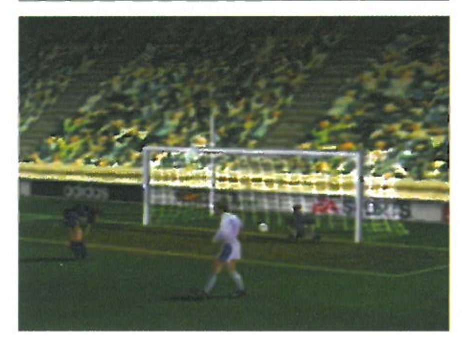
Comparaciones odiosas. Si has visto la versión para PS2, éste no te parecerá ni pariente suyo



Celebridades. Los nombres de los jugadores sólo aparecen cuando tocan el balón



«Se ha dotado a los jugadores de una inteligencia artificial más avanzada»



VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
Leves mejoras en texturas y animación

● JUGABILIDAD 7
Más jugable, más arcade, más fácil

● ADICTIVIDAD 6
Si te enganchaste con los otros FIFA, ya sabes. Si no...

CONCLUSIÓN

No es un mal juego, pero habría sido mucho mejor si EA Sports hubiera dedicado el mismo esfuerzo a PSOne que a PS2



HOT WHEELS EXTREME RACER

Ni muy caliente ni muy frío, justo la temperatura ideal

DATOS



- DISPONIBLE **OCTUBRE**
- PRECIO **5.990**
- DISTRIBUIDOR **PROEIN**
- DESARROLLADOR **HOTGEN**
- RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
- IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
- JUGADORES **DE UNO A TRES**

ALTERNATIVAS

CRASH TEAM RACING
(PSMag35 10/10)
Diversión multijugador sin fin con el rey de las carreras de karts

FORMULA ONE 2001
(PSMag53 7/10)
Los coches de juguete más rápidos en el mejor simulador de F1 del momento



La conducción arcade. Eso sí que nos chifla. Los coches normales resultan muy aburridos: tardan una eternidad en alcanzar la velocidad máxima y cuando lo consiguen tienes que mantenerlos firmes o se cargan tu gran oportunidad en un periquete. Ésta y no otra es la razón por la que juegos como *Hot Wheels Extreme Racing* nos parecen un soplo de aire fresco. No sólo se pasan por el forro las leyes de la física, sino que encima son divertidos, una característica poco común en los juegos de carreras.

Cuentas con tres vehículos en uno. Cuando sea necesario tendrás que controlar un coche, un avión o un barco. Dirige el coche hacia un río y el coche se metamorfoseará en un barco. Precipítate por un barranco y a tu barco le saldrán alas. Vaya por Dios, prueba a lanzarle una hamburguesa y a ver si se convierte en barbacoa... Los coches acarician las carreteras, los barcos se deslizan por los rincones como si de anguilas sujetas a un cohete se tratara y los aviones vuelan y revolotean en los barrancos como un pájaro perdido en una montaña rusa. Y eso que las comparaciones son odiosas. En una palabra, el juego consigue que recorrer las numerosas pistas resulte divertido: las reglas usuales de las competiciones desaparecen y los desvíos locos, los *power-up* explosivos y las plataformas de velocidad lo convierten en una especie de versión light de *Wipeout*.

Sin embargo, el juego también tiene su punto profundo. Pronto tendrás que sopesar cómo mejorar tu vehículo y elegir en qué parte de la carrera será superior. Añádele unas cuantas aletas al avión y verás como mejora el control. Si te decantas por añadirle más potencia al coche o al barco, el primero terminará desgarrando la carretera y el segundo conseguirá que un manto de espuma cubra el agua. En tus manos está decidir si potencias tus puntos fuertes o intentas compensar los puntos más débiles.

Por otra parte, el juego también cuenta con un modo multijugador. Además de proporcionar más diversión que en el modo para un solo jugador, el juego funciona bien de verdad y te brinda la oportunidad de restregarles por la cara al resto de participantes tus mejores habilidades.

Como supondrás, no es un juego para todos los públicos. Se trata de un recurso rápido y asequible para los que encuentran los juegos del estilo de *GT* aburridos y a lo único que aspiran es a encontrar un poco de diversión. ●



Transformers. Cruza este portal con forma de espiral y de repente pasarás a ir a bordo de un avión o un barco



A la caza. El circuito no es moco de pavo, por no mencionar que el resto de corredores no piensa dar la mano a torcer

«Se pasa por el forro las leyes de la física»

VEREDICTO



● GRÁFICOS 5
Dibujos animados y colorido a montones

● JUGABILIDAD 6
Divertida y simple

● ADICTIVIDAD 6
La opción multijugador le da algo de vidilla

CONCLUSIÓN

Nada innovador, pero rebosante de acción arcade la mar de divertida




A veces, para completar
tu aventura, tienes que volver
a su comienzo.
SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
EIDOS
INTERACTIVE
Soul Reaver 2 © Crystal Dynamics, Inc. 2001. Publicado por Eidos Interactive Limited. Soul Reaver, Crystal Dynamics y el logo de Crystal Dynamics son marcas registradas de Crystal Dynamics, Inc.
Eidos, Eidos Interactive y el logo de Eidos Interactive son marcas registradas de Eidos. Todos los derechos reservados.

Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en una atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Disparo rápido:** Introduce GOBLUE en la máquina Enigma y luego accede al truco a través de la máquina de teletipos

No. 2 Alien Resurrección

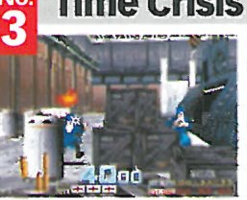


La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎,←,→,◎,↑,R1

No. 3 Time Crisis

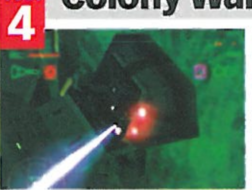


Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Modo historia fácil:** Selecciona la primera misión, dispara fuera de la pantalla y después dispara a la opción de modo historia

No. 4 Colony Wars: Vengeance



Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Armas secundarias ilimitadas:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Chimera»

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Extras en el modo fácil:** Completa y guarda el juego en el modo fácil para conseguir las opciones «Muerte con un disparo» y «Conservar armas» en el modo multijugador

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Torneo adicional:** Para tener acceso a un torneo adicional, gana todas las competiciones de liga y copa

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Modo trucos:** Pulsa L1,⊗,⊗,⊗,△,↑,↓,←,↑,△,⊗,△,◎,⊗,△,◎ Después selecciona «End Run»

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que, no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Golfista zurdo:** Pulsa SELECT, ⊡, y después ⊗ o START cuando elijas a tu jugador

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Ropa nueva:** Completa un Grand Slam para conseguir vestidos nuevos

No. 5 NBA LIVE 2001

La serie *NBA Live,* de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad en la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Juega como Michael Jordan**: Gana a Michael en un uno contra uno y podrás jugar con él en el equipo clásico

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2



¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos, ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Superlicencia:** Gana todas las licencias (A, B, Int. A, Int. B, Int. C) para desbloquear la opción de «superlicencia» en el menú de licencias

No. 2 TOCA: World Touring Cars

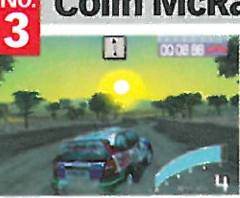


Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Todos los circuitos:** Introduce MAGIC23 como nombre

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista lo auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Para conseguir el Sierra Cosworth:** En la pantalla para crear a un nuevo piloto, introduce JIMMYSCAR

No. 4 V-Rally 2

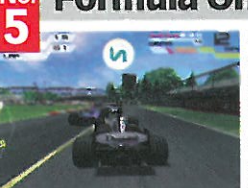


Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Doble velocidad:** Introduce «_LDN_» como nombre de piloto. Nota: «_» indica un espacio

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante, aunque no perfecto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO **De momento no hay... ohhhh**

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver

Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Sin policía:** En el menú de trucos, pulsa L1, L2, R1(4), L2 (2), R1(2), L1(2), R2

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar a gente para ganar.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Bonus x5:** Introduce BSTARD como tu nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Sin colisiones:** Introduce NOWHEELS como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todas las armas y bonus:** Pulsa lo siguiente: ←, → L1, R1, ◎, ⊜, R2, L2

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

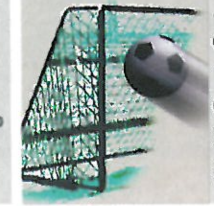
EL TRUCO **Todas las pistas:** Introduce la contraseña «Now.Thats.What.I.Call.Racing.147»

Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**
2. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**



¿Sabías que...



...si jugaras durante dos años a un juego de fútbol, podrías llegar a conseguir 17.500 goles. Una cifra muy superior a la que cualquier equipo de la liga española haya conseguido en toda su historia. Una pasada.

Fuente: Federación de Fútbol la Mano de Diós (o de Maradona)

Los Play Premios

...y el premio al **mejor disfraz de oveja** es para... **Ralf el Lobo**, estrella de *Perro y Lobo*. «¡Uau, menuda ironía, porque yo soy alérgico a la lana!»

(falsas muestras de emoción entre el respetable)

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Esmoquin:** Completa el juego dos veces (una cediendo a la tortura de Ocelot y otra sin ceder). Graba y vuelve a empezar la partida con el mismo nombre

No. 2 Tomb Raider



La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos, está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Acceso a todas las armas, munición y más enemigos para matar:** Termina el juego y recarga cualquier nivel guardado

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Reserva de energía:** Pulsa ↑, ↓, ↑x2, ↓ ◎ ↑x2, ↓x2, ↑

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Opciones extra:** Ve a opciones en el inventario y pulsa L1, L2, R1, R2 simultáneamente

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Superagente (matar con un disparo):** Haz pausa, selecciona armamento y pulsa: SELECT, ◎, ◎, ⊗, L2

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3

Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Nivel oculto *Eggipus Rex*:** Ve al nivel 11 y elige la carrera de la gema amarilla. Llega hasta el enorme dinosaurio. Deja que el segundo pterodáctil capture a Crash

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí solo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO ***Puzzle* de audio:** Mantén R1 apretado mientras suena la música y después pulsa △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, ○, →

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Todos los cómics:** Entra en el menú de especiales, luego en el de trucos e introduce ALLSIXCC

No. 4 Spyro 3

El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Volverse azul:** Haz pausa, después pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, ○, R1, R2, L1, L2 ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Seleccionar nivel:** Haz pausa y selecciona la opción «Exit». Mantén apretado L2 y pulsa →(2), ←, →, △, ↓, →, Sal de la pausa y pulsa SELECT para seleccionar un nivel nuevo

Los 5 mejores juegos de estrategia



1 **MANAGER DE LIGA 2001** DISTRIBUIDOR CODEMASTERS PUNTUACIÓN 9/10



2 **WARZONE 2100** DISTRIBUIDOR PROEIN PUNTUACIÓN 9/10

3 **PANZER FRONT** DISTRIBUIDOR VIRGIN PUNTUACIÓN 9/10

4 **CIVILIZATION 2** DISTRIBUIDOR PROEIN PUNTUACIÓN 9/10

5 **SYNDICATE WARS** DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 9/10

LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION



SPYRO THE DRAGON (1998)
El personaje más simpaticón de la PlayStation nos introdujo en un nuevo nivel de excelencia en los juegos de plataformas. Los tres juegos de *Spyro* han asombrado a un gran número de usuarios

LOS EFECTOS ESPECIALES QUE QUEREMOS



TRAMPAS, *CUBE*
Esta peli de ciencia ficción de culto está repleta de trampas ingeniosas. La primera víctima (foto) acaba cortado en pedazos cuadrados por una cuchilla afilada e invisible. Qué daño, *game over*

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3



Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales para aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Modo *Theater*:** Termina el juego con todos los personajes disponibles desde el inicio

No. 2 WWF Smackdown 2

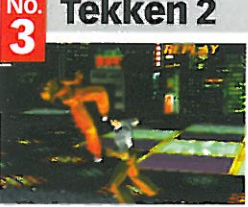


Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Stone Cold Steve Austin:** Gana el «Main Event» en un combate de «WWF Backlash», en el que Stone Cold debería ser el árbitro

No. 3 Tekken 2

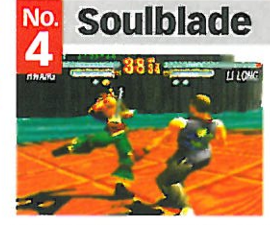


Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Luchador más grande:** En el modo arcade, mientras seleccionas a tu personaje, mantén pulsado SELECT y después pulsa ⊗ para seleccionar

No. 4 Soulblade

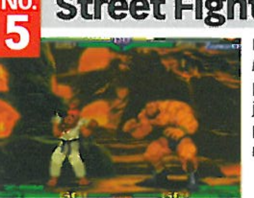


Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Evil Siegfried:** Consigue todas las armas de Siegfried en el modo edgemaster, incluida la soul blade

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección. ¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Personajes clásicos:** Selecciona a Sagat, Dhalsim o Zangief y pulsa START

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3



La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Supersalto:** Pausa la partida y pulsa →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

No. 2 Crash Team Racing

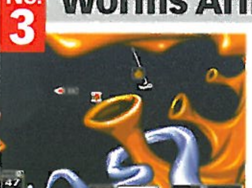


Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Bombas ilimitadas:** En la pantalla principal, mantén L1 + R1 apretados y pulsa Ⓐ, →, ↓, →, ↑, Ⓐ, ←

No. 3 Worms Armageddon



Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invencibilidad:** Pulsa ↑x2, ↓, →x2, ↑

No. 4 Bust-A-Move 2



Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Otro mundo:** Para disponer de nuevos puzzles y fondos, pulsa L1, ⓔ, ⓔ y R1. Luego empieza una partida de puzzle

No. 5 Music 2000



Software para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25 y 28***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno,** pero no ha habido manera

Los 5 mejores juegos de ritmo



1 **PARAPPA THE RAPPER**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 **BUST-A-GROOVE**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**



3 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 **EL LIBRO DE LA SELVA**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**



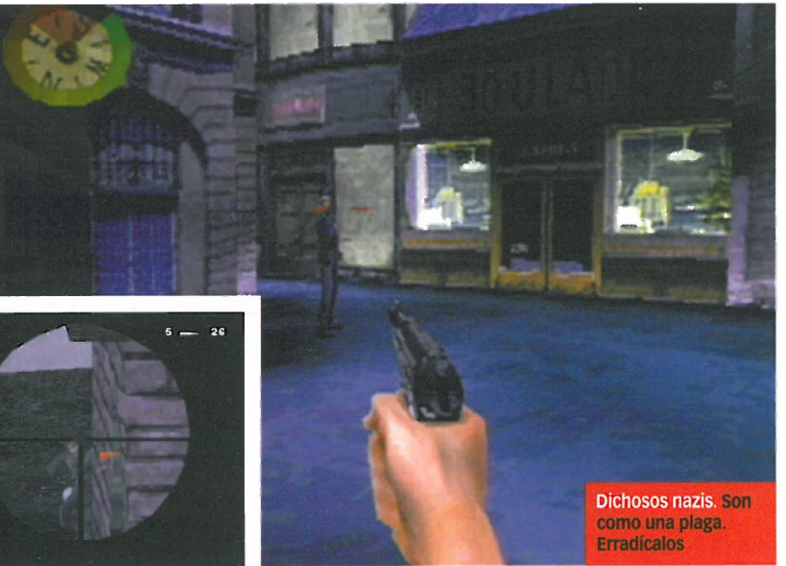
5 **DANCING STAGE EURO MIX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND


Dichosos nazis. Son como una plaga. Erradícalos

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **EA**

Otra secuela a lo grande de los chicos de EA, aunque esta vez no se trata de un simulador de deportes, sino de un *shooter* en primer persona de primerísima categoría que te enfrenta a una horda de apestosos nazis. ¿Puede haber en el mundo un conjunto de víctimas más apetecible para tus balas justicieras?

Juegas en el papel de un combatiente de la resistencia francesa que maneja un sinfín de armas y que se dedica a probar la eficacia de sus megaametralladoras y sus potentes lanzagranadas con los enemigos.

Se trata de un juego cargado de acción trepidante con algunos toques interesantes, como el genial modo en el que te haces pasar por reportero (como si fueras uno de los sagaces redactores de *PSMag*). No es que sea un filón para dos jugadores, pero puedes disfrutar de lo lindo a solas ajustando las cuentas a los nazis y saborear un ambiente digno de un combinado entre *Salvar al soldado Ryan* y la saga *Indiana Jones*. Ergo, vale la pena.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Acción por todos los poros, algunos puzzles y el inconmensurable placer de acabar con los nazis



MOTO RACER WORLD TOUR

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **SONY**

Éste es, por desgracia, un título extremadamente difícil que queda lejos de ser la experiencia motorista definitiva para PS1. Tienes que dar caña con una serie de supermotos por una serie de circuitos de carreras durante el día y embarrarte las rodilleras en pura acción motocross por la noche. Es jugable, muy rápido y podría haber sido la mar de divertido puesto que tu objetivo es competir para conseguir una buena posición y fama. Las accidentadas pistas de motocross resultan especialmente emocionantes. Lamentablemente, el juego es demasiado frustrante e increíblemente difícil. Olvídate de él a menos que seas un as redomado de las motos o te vaya el rollo de ver a tipos enfundados en trajes de cuero compitiendo ante una puesta de sol. Mmm.



VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
¿Estás deseando comprártelo? ¡Piénsatelo dos veces, es terriblemente DIFÍCIL!



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **EA**



Como mínimo hay 373 juegos *Need For Speed* para PlayStation. En esta ocasión se trata del último vástago en pasar a la gama de precios platinum y los forofos del género reconocerán al instante la jugabilidad arcade (o lo que es lo mismo, fácil) del título.

Toda la familia Porsche aparece representada con gran lujo de detalles, el juego tiene buenos gráficos e incluso hay un modo de progresión muy entretenido en el que avanzas de categoría en categoría en el papel de encargado de probar los coches. Pero no te emociones, porque no pasa de ser un *Gran Turismo* de medio pelo.



VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un juego de carreras sólido con buenos gráficos y un montón de atractivos Porsches con que deleitarte

7 /10



«BIENVENIDO A MI MUNDO»
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Tony manejará su tabla como nunca antes le has visto hacerlo.
Patina con tus amigos en los nuevos escenarios Online.
Todos los nuevos trucos en tierra firme como los Caspers, el Primo y el Pino Vertical Manual.
Pantallas de PlayStation® 2
Introdúcete en el definitivo mundo del skate. Zigzaguea sorteando el tráfico, evitando a contrariados peatones y causa desastres naturales a medida que haces saltar chispas a lo largo de 8 vivos niveles masivos en el último desafío del skate. Patina como el legendario Tony Hawk... o crea tu propia leyenda con el mejorado editor "Create-a-Skater" (Crea tu propio Skater) en el que podrás escoger centenares de aspectos físicos. Domina los nuevos trucos utilizando los mismos y ajustados controles de THP2 y pon a prueba tus habilidades disputando partidas online contra tus amigos a lo largo de la ciudad o alrededor de todo el globo.
Bienvenido a mi mundo.
Incluye canciones de los grupos Pennywise, Papa Roach, Deftones y NOFX.
Banda Sonora Original disponible a través de Warner Music International.
PlayStation.2
GAME BOY™ COLOR
NEVERSOFT
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe +16
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

DISNEY ATLANTIS, EL IMPERIO PERDIDO

Sumérgete en el océano y descubre el misterioso Imperio Perdido: Atlántida, el sexto continente. Te esperan miles de aventuras que compartir con Milo, Vinny y muchos personajes más. Si quieres reservar tu viaje, estrújate un poquito las neuronas, agarra lápiz y papel y ¡suerte!



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Disney Atlantis, El imperio perdido*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





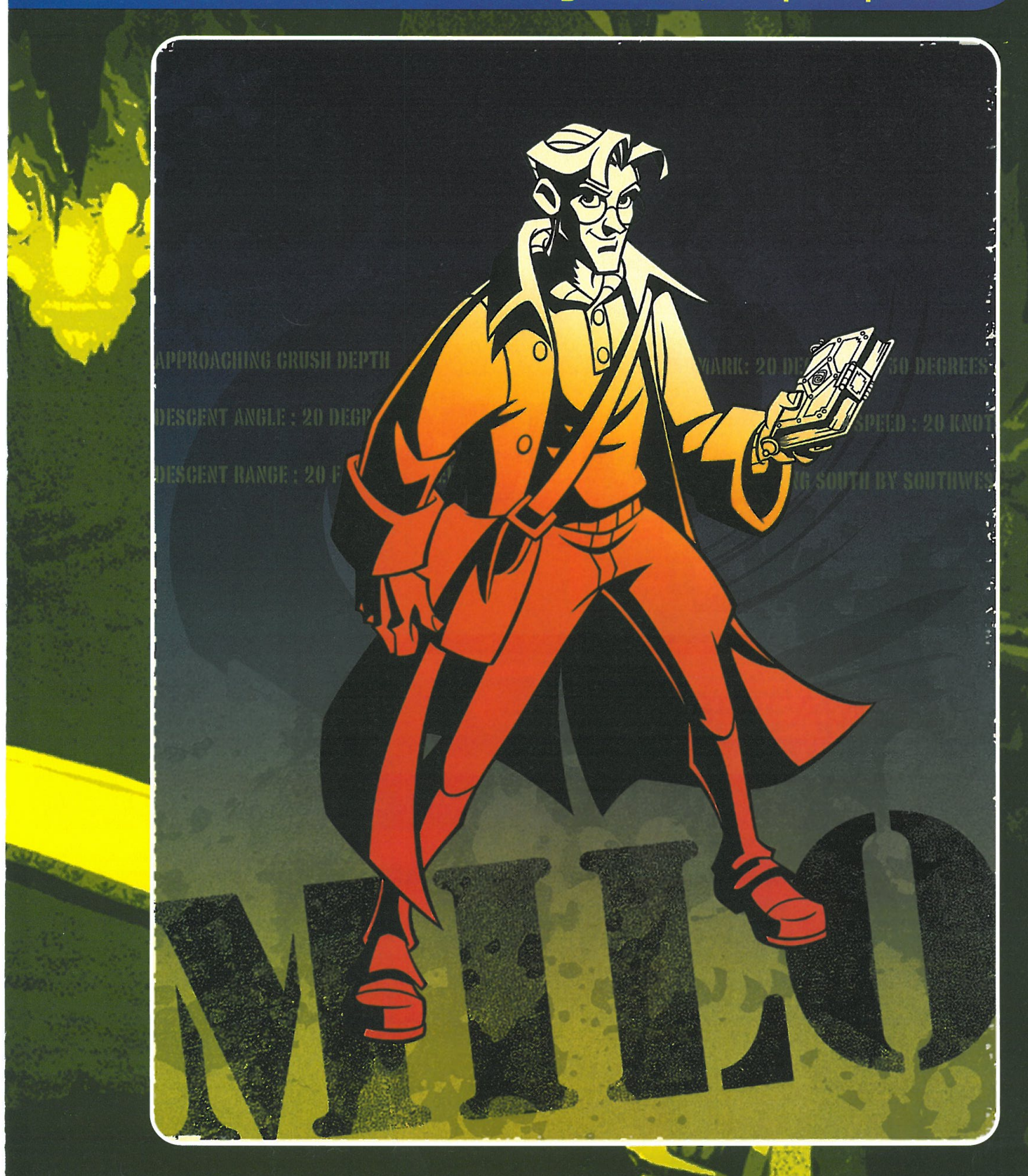


La pregunta

¿Cuántos niveles tiene *Disney Atlantis*?
1.- 12
2.- 11
3.- 14

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 50 juegos promocionales de *Disney Atlantis, El imperio perdido* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta


APPROACHING CRUSH DEPTH
MILO

GRAND THEFT AUTO 3

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

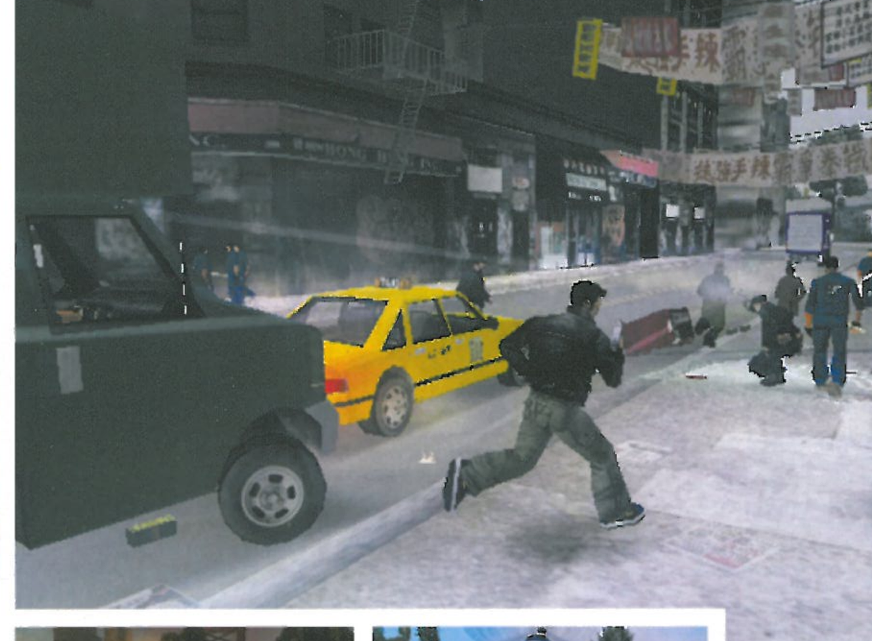
PREVIEW *GTA* se pasa a un 3D total y lleva el crimen motorizado a una nueva dimensión...

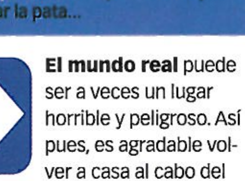


Estira las piernas. Siempre será mejor que estirar la pata...



Yo no he sido. Si te vas andando, tal vez no se den cuenta de la que has armado...





El mundo real puede ser a veces un lugar horrible y peligroso. Así pues, es agradable volver a casa al cabo del día, relajarse y deambular por una enorme ciudad llena de escoria, donde el aire está salpicado de balas, prostitutas y gente de los bajos fondos merodean por cada esquina, y sólo el parar ante un semáforo es ya una invitación a que te asalten en el coche. Bienvenido a Liberty City, hogar de *Grand Theft Auto 3*, donde el crimen anárquico está listo para pasar a las 3D.

Encarnas a un criminal profesional (más verde que maduro) al que han encarcelado tras ser traicionado. Cuando el coche celular que se dirigía a la trena tiene un accidente, escapas con otro preso y echas mano de los contactos de tu nuevo compadre para iniciar tu viaje de vuelta a la (ir)respetabilidad y acabar perpetrando tu venganza. Al principio, esto significa tener que trabajar casi de chico de los recados, haciendo viajes de acá para allá. Pero conforme avanzas por el juego y por los distinguibles distritos de Liberty City que las bandas tienen bajo su control, vas haciendo nuevos amigos y enfrentando unas facciones contra otras para poder progresar en la cadena alimenticia del delito. Al igual como sucedía en los anteriores juegos de *GTA*, puedes robar cualquier coche, empezar una pelea o conducir por las calles a balazo limpio.

Dentro de la estructura de misiones abierta de *GTA3*, 30 minutos equivalen a todo un día en Liberty City, y como ciertas misiones sólo se pueden llevar a cabo en determinados momentos del día, puede que te quedes sin saber qué hacer. ¿Realizas de mientras otro trabajito o te limitas a recorrer la ciudad contemplando a sus extraños habitantes?

Enmarcar el mundo de *GTA* en un entorno 3D de lo más mugriento ha vigorizado una serie ya de por sí excelente, sobre todo en las secciones en las que tu personaje pasa a ser un peatón más y se patea las (malas) calles, explorando nuevos caminos —reales y figurados— en busca de acción. Pero ten cuidado: si provocas demasiadas peleas tu indicador de fechorías subirá y antes de que te des cuenta tendrás que robar otro coche para tomar las de Villadiego. Claro que también podrías mantenerte firme y usar ese lanzacohetes...

El tipo de vehículo que afanes depende en gran medida del distrito en que te encuentras. Ahora existe, además, la oportunidad de «tomar prestados» barcos y algún que otro avión. Y si te quedas prendado de un coche en particular, puedes añadirlo a tu colección aparcándolo en un garaje que también hace las veces de centro de grabación de partidas.

Al igual que en las anteriores entregas de *GTA*, adoptas el papel de un delincuente en un mundo violento, por lo que el juego contendrá un buen puñado de crímenes y violencia. ¿Suscitará la misma controversia que sus antecesores? Es muy posible. ¿Es probable que se trate de un videojuego de magnífica factura y muy emocionante? Sin duda.





Una ciudad animada. En Liberty City siempre compensa buscar problemas. Obtener venganza ya es más difícil

«Haz nuevos amigos y enfrenta unas facciones con otras...»

Puntos críticos

Usa el arsenal
Tendrás a tu disposición una amplia gama de armas, desde bates de béisbol a granadas y rifles de francotirador.

Vista cenital
Vale, *GTA3* viene en un 3D total, pero si quieres puedes jugar con una perspectiva cenital estilo retro.

«Me he quedao con tu cara»
Golpea a un peatón y se acordará de ti, incluso días después. Eso sí que es IA



JOYTECH

PS2 y Joytech
¡ Combinación perfecta !

Analogue Jolt Controller 2

¿ Por qué está considerado uno de los mejores Dual Shock® ?



...porque tiene diseño ergonómico, porque todos sus botones son analógicos (incluida la cruceta de dirección), porque es compatible con PSX, PSOne, PS2 y porque cuando lo tengas en las manos... notarás la diferencia.

16 Mb Memory Station

¿ Te gustaría que tu Memory de 8 Mb pasase a tener 24 Mb ?

...consíguelo insertando tu Memory de 8 Mb en la Memory Station. Así obtendras una capacidad total de 24 Mb

MOTOR BIKE

► *El primer simulador de motos para Playstation y PC*

Gran sensación de realidad
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...) y mucho más...

*¡ Utiliza el **MOTOR BIKE** con los juegos que prefieras !*

Sharp Shooter 2

¿ Por qué es la más completa del mercado?

Porque es la pistola con puntero laser compatible con PS2, PSOne y PSX. Funciona en modo normal, Auto recarga, Auto recarga +disparo automático. Tiene botones especiales A/B, GunCon y modo normal; y además incorpora el adaptador GunCon.

CD & DVD Remote Controller

¿ Por qué es el mando a distancia más pequeño y el más dificil de perderse ?



Porque con el tamaño y la forma de una Memory Card, cuando no lo utilices puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la Memory Card de tu consola. Controla todas las opciones del audio de tu PSX/PSOne y el audio/video de tu PS2. Incorpora receptor y mando a distancia.

...no dejes de consultar nuestra amplia gama de productos para las demás consolas !

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es



Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

JAK & DAXTER

CUÁNDO DICIEMBRE **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW Los padres de Crash han dado a luz a una nueva criatura. Bueno, a dos.

Si hace años la llegada al mundo de Crash en la gris de Sony fue un acontecimiento histórico, era de esperar que sus creadores nos deslumbraran con algo igual de genial al estrenarse en PS2. Precisamente por eso, en lugar de trabajar en una continuación de la simpática serie de su mascota, estos chicos han decidido «hacer algo nuevo», dejando a Crash al cuidado de Traveller's Tales (véase página 68). Pero ese *algo nuevo* no son sólo un par de caras nuevas —aquí, tu personaje es un equipo de dos, la fórmula que tanto éxito cosechó en *Banjo-Kazooie* para N64—, sino toda una mecánica de juego completamente innovadora.

A diferencia de la serie *Crash*, en *Jak & Daxter* cuentas con total libertad de movimiento para desplazarte por enormes entornos tridimensionales. Puedes explorar todo lo que te dé la gana e incluso admirar el paisaje desde zonas elevadas sin dejar de sorprenderte ante la enormidad de sus escenarios. Y es que, en esta ocasión, la acción no es una constante sucesión de plataformas, sino mucho más. Deberás explorar, encontrar determinados objetos para abrir puertas de teletransporte a otros lugares, recoger ítems, hablar con personajes, superar peligros, eliminar a enemigos... *Jak & Daxter* se parece mucho más a *Banjo-Kazooie, Super Mario 64* o *Donkey Kong 64* que a ningún *Crash*. Pero claro, una PS2 no es una N64. ¡La consola negra de Sony hace milagros con los gráficos! Puede que *Jak & Daxter* no resulte tan impresionante en PS2 como lo fue hace años *Crash Bandicoot* en la gris, pero aun así, goza de un aspecto sublime. La cámara es suave y eficaz, la animación no podría ser más fluida, los niveles son enooooormes y muy detallados, el sistema de control es cómodo y efectivo, con una gran libertad de movimiento... ¡Este juego va por muy buen camino!

Lo único que echamos en falta en *Jak & Daxter*, por ahora, es la avalancha de sentido del humor que tenían los *Crash*. Este juego es tan «serio», que cuesta creer que sea obra de los padres del marsupial naranja, Cortex, Papu Papu y compañía. Tus personajes son los que dan nombre al juego: Jak y Daxter. Jak es un humano «normal», pero Daxter, otro humano, ha sido transformado en comadreja por el malo malísimo. Para recuperar su forma humana, Daxter se servirá de la ayuda de Jak a lo largo de todo el juego, compuesto por un total de doce niveles gigantescos. Naturalmente, como ya habrás supuesto, Daxter resulta bastante simpático —una comadreja que habla—, pero aun así, los personajes y enemigos de la serie *Crash* tenían más carisma. Ojalá Naughty Dog añada unos cuantos chistes antes de lanzar el juego al mercado, porque la diversión sin carcajadas no es lo mismo...

«Lo único que se echa en falta es la avalancha de humor que tenían los *Crash*»


Efectos. Las ondas en el agua, la hierba moviéndose con el viento, los efectos a base de partículas... ¡Qué pasada!



Minijuegos. *Jak & Daxter* está lleno de minijuegos. En éste, debes cazar unos peces en concreto con una red


Plataformas. Nada como un puente con algunas tablas de menos para practicar saltos


Vacaciones. Lo bueno de los juegos ambientados en islas es que te diviertes al mismo tiempo que disfrutas de la playa.

Hombre & comadreja

Corriendo
Nada como un humano para moverse por el mundo cuando te convierten en comadreja. Daxter siempre «viaja» sobre Jak.

Saltando
Todo resultaría más extraño si fuese Daxter quien llevara a Jak, claro. Por eso al pobre Jak siempre le toca correr, caminar, saltar, colgarse de plataformas y demás con Daxter a cuestas.



GIANTS: CITIZEN KABUTO

CUÁNDO DICIEMBRE **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW ¿Otro juego de PC para PlayStation2? Qué se le va a hacer. Al menos, éste es de los buenos.



Para bien o para mal —no nos pidas opinión al respecto, por si acaso—, las conversiones de juegos de PC para PS2 son cada vez más comunes. La que nos ocupa esta vez, *Giants: Citizen Kabuto*, es una historia difícil de clasificar: una mezcla de aventura y estrategia muy poco común que salió hace, aproximadamente, un año para PC, cosechando un gran éxito.

Giants comienza cuando cierto personaje, un Meccaryn, se cae de su nave en pleno vuelo (aunque no queda muy claro si se cae accidentalmente o es su acompañante quien le tira). El caso es que el tipejo en cuestión aterriza en una isla aparentemente desierta. Su primer pensamiento es bastante elemental: colonizar. Y claro, eso le lleva a un segundo pensamiento: encontrar algún nativo. Así pues, desde el primer momento del juego controlarás a una de las especies dominantes de *Giants*, los Meccs; y te harás dueño y señor de los Smarties, los simpáticos nativos de la isla. ¿Cómo lo consigues? Fácil: tú tienes una pistola, ellos no. Tienes un morro que te lo pisas. Y más morro que te hará falta para avanzar en el juego, claro.

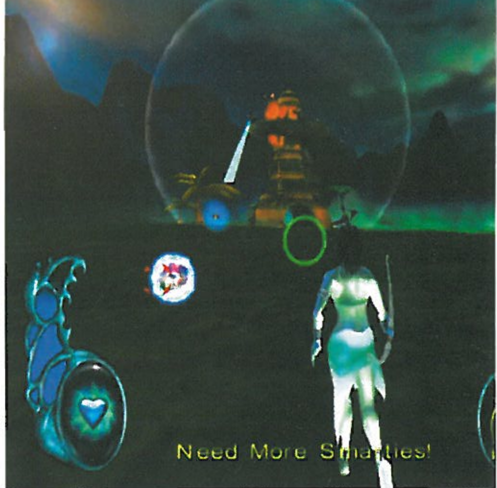
Pero ser Señor de una isla recientemente arrasada y en peligro constante, no es tarea fácil. Hay un montón de cosas que hacer antes de tumbarse a tomar el sol: construir edificios, recoger alimentos, encontrar más Smarties, protegerse de los extraños...

Estos «extraños» son las otras razas que habitan la isla, y también acabarás controlándoles en un momento u otro de la historia: las amazonas del agua y el mismísimo Kabuto. Tanto las unas como el otro utilizan, como tú, a los Smarties para sus propósitos. Lástima que no podáis resolver vuestros conflictos como caballeros, jugándoos los Smarties al póker, ¿eh? ¡Era broma, era broma! No queremos vérnoslas ahora con los de los Derechos Humanos...

Debe quedar claro que los Smarties no son humanos; y además —que siempre hay quien se olvida de estas cosas—, *Giants* es sólo un videojuego. Un juego en el que, por cierto, los nativos son una fuente inagotable de recursos y mano de obra barata, ¡y sólo exigen que les trates bien a cambio de explotarles, son adorables! Tienen tanto en común con los componentes de nuestra redacción...



Razas. Si tienes el morro suficiente, llegarás a controlar a tres razas diferentes.

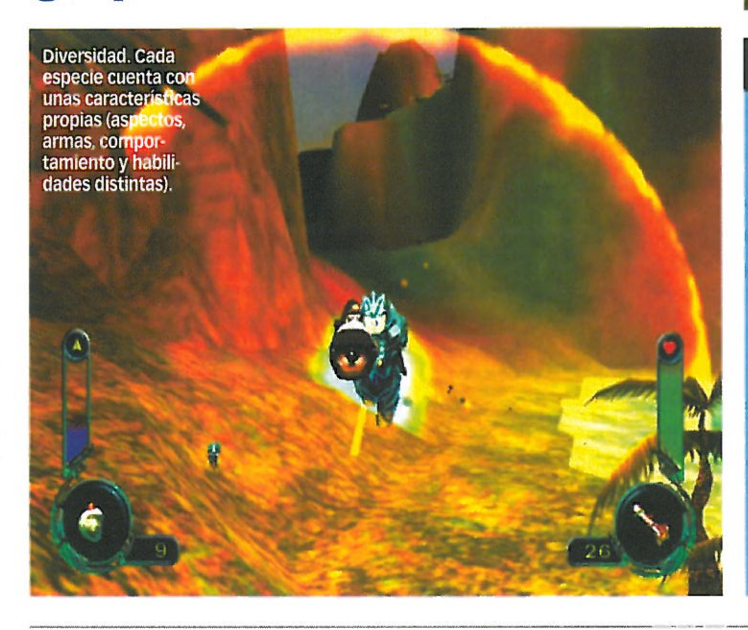




Kabuto. A ver quién es el listo que le niega algo a éste...

¿Shooter o estrategia? ¿Por qué no ambas cosas? Aquí, la inteligencia no está reñida con la fuerza bruta.

«Tan pronto dispararás como un loco, como reclutarás grupos de nativos»



Diversidad. Cada especie cuenta con unas características propias (aspectos, armas, comportamiento y habilidades distintas).

Dobles diplomáticos

Coloniza
Lo primero que hay que hacer al pisar una isla desierta es colonizarla, claro. Y si es posible, incluso bautizarla con tu nombre. A no ser que lleves una bandera de tu país a mano...

Esclaviza
El segundo paso consiste en buscar a una especie inferior y dominarla. Haz que construyan edificios y te traigan comida.

Secuestra
¿Que tus esclavos te odian y se han escapado? Bueno, pues roba unos cuantos a tus enemigos. Nadie los echará en falta.

El caso es que es totalmente permisible e incluso recomendable tratar bien a los nativos de tus enemigos, para que se pongan de tu parte. Aunque igualmente, las otras razas pueden secuestrar a tus Smarties o convencerles para que te dejen. Juega sucio, y vencerás; o sé más listo que nadie, al menos.

Giants contará con un total de 45 misiones, a lo largo de 16 islas distintas. Las misiones combinarán la acción con la estrategia, y por eso decíamos al principio que éste es un juego difícil de clasificar. Tan pronto te encontrarás disparando como un loco con cámara en primera persona contra un enorme monstruo que atemoriza a tus ciudadanos, como organizando y reclutando grupos de nativos para construir edificaciones en determinados lugares. La variedad está servida.

Naturalmente, a toda esa variedad y jugabilidad se suma un brillante sentido del humor, plasmado principalmente en las secuencias de vídeo y en los fantásticos Smarties (unos chaqueteros de mucho cuidado, sin el menor sentido de la lealtad, que se marcharán en cuanto les ofrezcan algo mejor de lo que tú les das). Te partirás de la risa.

BURNOUT

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** ACCLAIM **DÓNDE** WWW.ACCLAIM.COM

PREVIEW Toda la emoción de las carreras ilegales, y sin preocuparte por las multas

No cabe duda de que las carreras urbanas están de moda. Desde el estreno en Estados Unidos de *60 Segundos,* el *remake* de Dominic Sena que protagonizó Nicolas Cage hace unos meses, las carreras ilegales se han multiplicado en el país de las hamburguesas de forma alarmante. La cultura del *tuning* está en pleno auge y con ella, las carreras urbanas. De hecho, si te pasas por el cine de tu barrio un día de estos, encontrarás otra película basada en el «efecto *tuning*» que está arrasando en EE.UU. —más aún que por estos lares—, *A todo gas.* ¿Qué mejor momento que éste para hacerse con un juego sobre carreras urbanas? ¡*BurnOut* no podría llegar en mejor momento!

Pero no te equivoques. Éste no es un gran juego tan sólo porque aparezca cuando su «argumento» está de moda. En realidad, *BurnOut* sería todo un juegazo por muy pasadas de moda que estuvieran las carreras. Desde la versión alfa que probamos el mes pasado hasta ahora, sus desarrolladores han trabajado muchísimo en él para convertirlo en un título más que brillante. Finalmente, la versión PAL de *BurnOut* funcionará tanto a 50 como a 60 Hz, de modo que quienes tengan una TV compatible con 60 o más herzios gozarán de una calidad de imagen comparable a las versiones americana y japonesa de *Gran Turismo 3.* ¡Y te aseguramos que los gráficos a 60 Hz son increíbles! La calidad de los colores es casi real, y la velocidad a la que se mueven los escenarios en tu pantalla te dejará pasmado.

Como habrás adivinado ya, las carreras de *BurnOut* se basan, fundamentalmente, en esquivar el tráfico y hacer tantas trampas como sea posible para llegar el primero a la meta. No hay policía que te persiga, como en *Driver,* pero sí «todo lo demás». Cruces con semáforos, tráfico de doble sentido muy realista, una IA particular de cada país en el que te encuentres... Los estadounidenses, por ejemplo, conducen mucho más despacio y con mayor seguridad que en los niveles europeos. En cambio, en Europa la gente va más rápido, está algo más «loca», pitan con mayor facilidad, etc. Saltarse un semáforo en rojo en la ciudad italiana, por ejemplo, es toda una aventura. Nunca sabes cuándo va a aparecer por un lado un autobús dispuesto a embestirte, tienes que cruzar con los ojos cerrados y rezar en décimas de segundo para atravesar el cruce sano y salvo... El estilo de juego de *BurnOut* será muy arcade, como habrás imaginado ya, pero sus creadores han sabido impregnar el juego con grandes toques de simulación. El resultado es un control sin freno de mano, por ejemplo, pero que te permite hacer trompos y derrapajes con un buen control del freno normal. El comportamiento de los coches es más similar al de los de un *Gran Turismo* que a un *Ridge Racer,* pero la velocidad a la que funciona todo y lo intuitivo de la acción tienen más que ver con la mítica serie de Namco. La variedad de circuitos también es imponente, y la de coches, y el aspecto de los gráficos, y la IA de los coches adversarios controlados por la CPU, y... muchas cosas más que no podemos contarte ya, porque nos hemos quedado sin espacio. ¿Podrás esperar al mes que viene para que acabemos de enumerar todas las maravillas que *BurnOut* pondrá en tu pantalla?

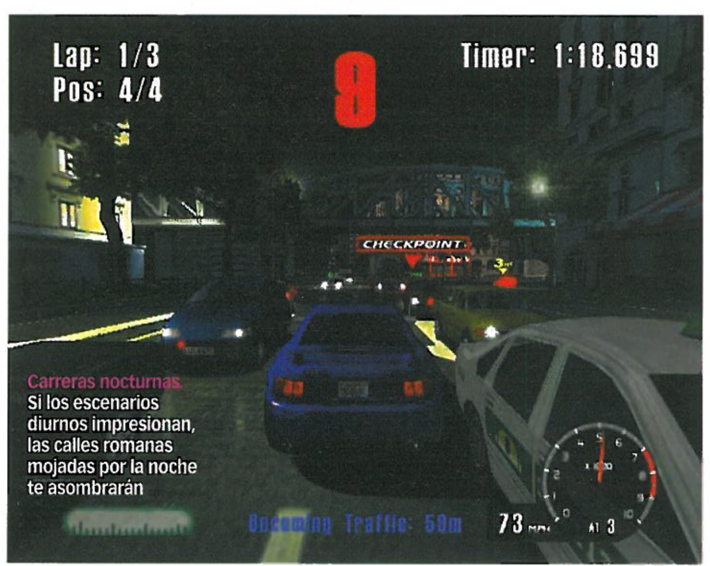
«Será muy arcade, pero han impregnado el juego con toques de simulación»


Gráficos. La calidad de la imagen a 60 Hz es, sencillamente, impresionante

Humo. Derrapes kilométricos, un sol cegador... Promete, ¿eh?



Puntos de control. Como buen arcade que es, *BurnOut* se basa en puntos de control que debes alcanzar en un tiempo limitado



Carreras nocturnas. Si los escenarios diurnos impresionan, las calles romanas mojadas por la noche te asombrarán

¡Acción!

Turbos
A medida que esquivas coches y obstáculos por los pelos, se llena una barra de turbo. Cuando está llena, puedes usarlo. Si gastas la barra entera seguida, sin chocar —casi imposible—, consigues un *BurnOut.*

Gentuza
Los coches que compiten contra ti, controlados por la CPU, son peores que jugadores humanos. ¡Tienen un sentido del humor muy particular! Huirás de ellos como de la peste...

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** VIVENDI **DÓNDE** WWW.HAVASINTERACTIVE.ES

PREVIEW La cuasi-mascota de PlayStation por fin se atreve con una dosis extra de bits

Crash ha vuelto, y esta vez, pisando fuerte en la consola de moda. Bueno, es verdad que, en esta ocasión, el marsupial anaranjado no ha llegado de la mano de Naughty Dog (sus creadores originales y desarrolladores de los cuatro primeros juegos de la serie). Como sucedió con *Crash Bash* en PSOne, los padres de *Crash Bandicoot: La venganza de Cortex* son adoptivos: Traveller's Tales, los responsables de títulos tan geniales como *Teleñecos RaceManía, Toy Story 2* y *Rascal.* Pero eso no significa que este *Crash* sea inferior a sus antecesores. ¡Nada de eso! Al menos, la temprana versión del juego que hemos probado, promete. Todavía no cuenta con todos los efectos de sonido, ni con banda sonora en algunas secuencias de vídeo y niveles, pero ya podemos asegurarte que será un juego estupendo.

Traveller's Tales está exprimiendo al máximo todas las ideas planteadas en los juegos anteriores, y añadiendo algunas nuevas, para rebozarlo todo en las increíbles capacidades de la PS2 de Sony. Así, en *La venganza de Cortex* encontrarás estilos de juego tan variopintos como en las anteriores entregas: niveles de plataformas, carreras, batallas aéreas, jefes siempre sorprendentes, misiones submarinas... Todo lo que has visto en los *Crash* anteriores, y más.

Una de las nuevas «ideas» que han incluido aquí los padres adoptivos de nuestro animalejo australiano es la «bola transparente» con la que Crash avanza en algunos niveles. Imagínate: Crash, metido en una bola de cristal reforzada con aros metálicos. Al caminar en el interior de la esfera, ésta toma velocidad, rodando por el suelo; y para parar o aminorar la velocidad a la que rueda la bola, debes intentar caminar en la dirección contraria. Difícil de explicar... Bueno, imagina que estás encerrado en un balón transparente de dos metros de diámetro, ¿cómo te moverías por el mundo? Intenta visualizar la situación en tu mente para hacerte una idea y estarás de acuerdo con nosotros en que puede resultar divertidísimo.

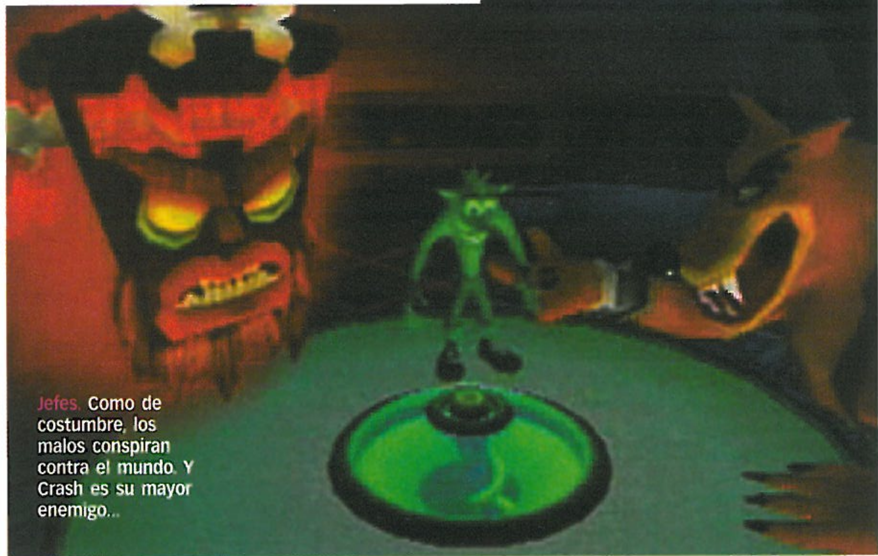
Pero, a grandes rasgos, *Crash Bandicoot: La venganza de Cortex* intenta permanecer fiel a los cánones dictados por sus antecesores. Secciones de plataformas muy originales y divertidísimas; el mismo sistema de cristales, joyas y áreas de bonus que ya conoces; enemigos y vehículos característicos de cada escenario, etc. Como siempre, la suma de cien manzanas te servirá para conseguir una vida extra, además de las vidas que consigas en las cajas sorpresa. La máscara-escudo que te acompañaba en los tres primeros juegos también aparecerá aquí para combatir con su siniestro hermano-máscara, el malo malísimo en esta ocasión. Y naturalmente, Coco y compañía tampoco faltarán.

Lo que sí encontramos en *La venganza de Cortex* que no aparecía en los demás *Crash* son algunos... problemillas de cámara. De vez en cuando no estarás seguro de si puedes o no avanzar hasta que la cámara decida moverse o alejarse para ofrecerte un ángulo más adecuado. Pero bueno, suponemos que Traveller's Tales pulirá estas pequeñas deficiencias antes de dar el juego por finalizado. Con una cámara más cómoda y la cantidad suficiente de niveles, *La venganza de Cortex* podría colocarse a la altura de los dos primeros juegos de la serie. Confiamos en ti, Crash.



¡Bola va! Rodar a toda velocidad por toboganes de caña es lo más divertido del mundo...

¡Bola va! Rodar a toda velocidad por toboganes de caña es lo más divertido del mundo...


Jefes. Como de costumbre, los malos conspiran contra el mundo. Y Crash es su mayor enemigo...

«Intenta permanecer fiel a los cánones dictados por sus antecesores»



Bajo el agua. En esta ocasión, para los niveles submarinos cuentas con una especie de submarino-burbuja

Crash

Rodando...
Una de las nuevas habilidades de Crash es la de rodar por secciones de plataformas embutido en una esfera transparente. Pero esta esfera no es irrompible, claro...

Hielo
Como de costumbre, uno de los riesgos principales en los niveles nevados es el de caer al agua y convertirse en un cubito de hielo naranja.

TNT
Un *Crash* sin cajas de dinamita, no sería un *Crash*. Ya sabes cómo funcionan las TNT y las Nitro, ¿verdad?



MOTO GP 2

CUÁNDO DICIEMBRE · QUIÉN NAMCO / SONY · DÓNDE WWW.NAMCO.COM

PREVIEW

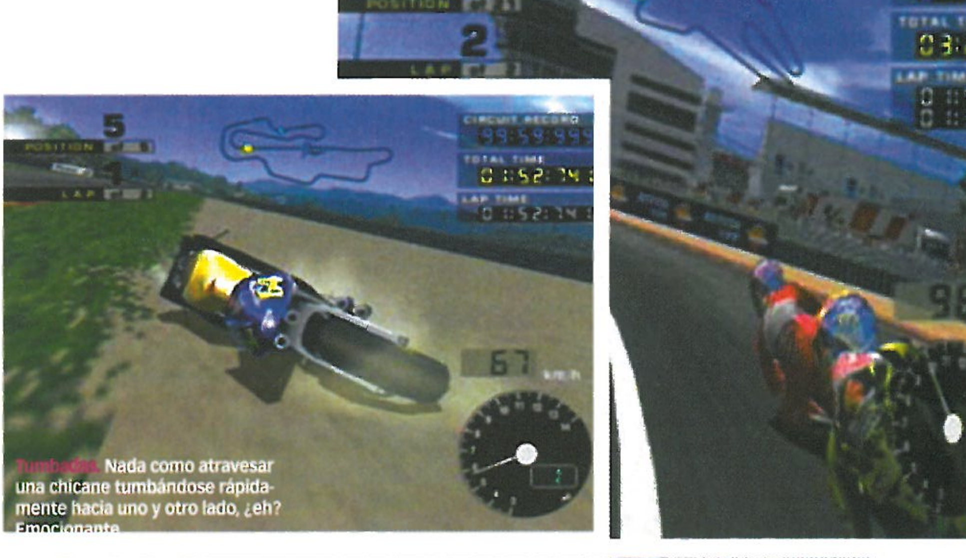
Vuelve el exitazo motero de Namco

En esto de las motos, Namco, por ahora, no tiene competencia. No en PS2. Así que había que aprovechar el tirón del primer *Moto GP*, ¿no? Quizás por eso, no encontramos aquí notables variaciones respeto al título anterior, aunque sí que existen algunas.

Parece que, en esta ocasión, Namco ha querido asegurarse de que todos, TODOS los jugadores que prueben su nuevo trabajo, sean capaces al menos de llegar a la meta. Para ello, *Moto GP 2* incluye infinidad de posibilidades de control. Con unos botones, con otros, con los *sticks*, en modo analógico, en modo digital, con vibración, sin vibración... Y no creas que sobran todas estas opciones, no. En absoluto. De hecho, si el juego final se queda como el que hemos probado, casi podríamos hacer apuestas: cada comprador de *Moto GP 2* escogerá un sistema de control adecuado a sus manías y puntos flacos, seguro.

Y es que, por defecto, el juego funciona en modo digital. Eso significa que, en plena curva, en cuanto tocas el acelerador, la rueda trasera pierde tracción y derrapas. Para evitarlo, no te queda más remedio que pulsar la ⊗ intermitentemente, siempre con cuidado de no llegar a derrapar. Pero claro, al prestar tanta atención al acelerador, te olvidas de todo lo demás, y pierdes la concentración. Te sales de la trazada buena, calculas mal las frenadas, te adelantan, te la pegas...

Lo ideal para jugar «en condiciones» sería manejar la aceleración y los frenos con mayor intuición, para poder centrarte en la carrera propiamente dicha. Pero, para eso, deberás ajustar las posibilidades del control, como te decíamos. Probablemente la mejor solución sea el funcionamiento con los botones analógicos del DualShock. Requiere bastante práctica habituarse a la aceleración analógica con ⊗, pero merece la pena intentarlo. Para echarte una mano con esto, en la parte inferior de la pantalla aparecen dos barras que se iluminan indicándote cómo de pulsado tienes el botón de aceleración o freno en cada caso. Muy útiles, especialmente en las curvas más cerradas.

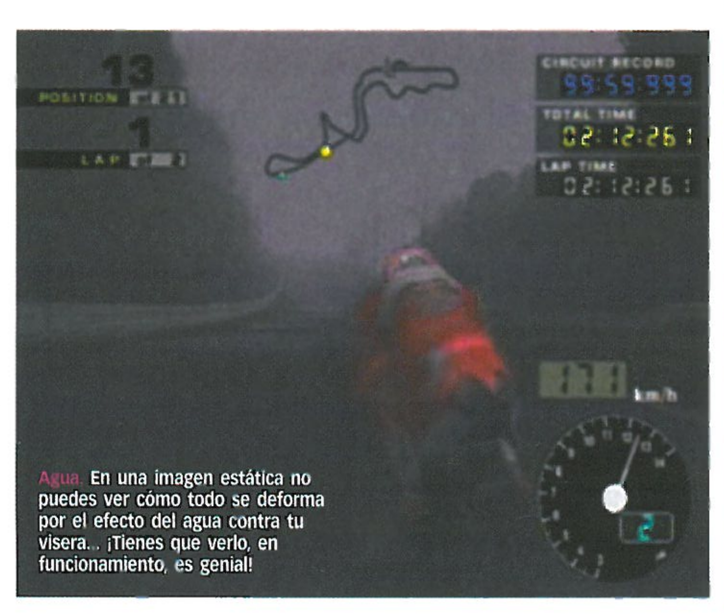


Tumbados Nada como atravesar una chicane tumbándose rápidamente hacia uno y otro lado, ¿eh? Emocionante...



Vigila tu trasero Es genial ver cómo tus adversarios miran hacia atrás al oír tu motor cerca...

«Una de las novedades de *Moto GP 2* es la lluvia, increíblemente realista»



Agua En una imagen estática no puedes ver cómo todo se deforma por el efecto del agua contra tu visera... ¡Tienes que verlo, en funcionamiento, es genial!

Moteando

Escuderías
Como en el juego anterior, son oficiales, al igual que los pilotos. Si eres aficionado al motociclismo, te encantará reconocer a todos tus ídolos.

Clima
En principio, se puede correr en diversos circuitos y elegir el clima, lluvioso o seco. Pero siempre te toca elegir a ti. Y si eliges lluvioso... suerte.

¿Fotos?
Por suerte, esta vez Namco ha decidido prescindir de las fotos de los corredores sobre las motos durante la partida. Realmente quedaba mal en el primer juego, ¿verdad?

Otra de las novedades más destacables de *Moto GP 2* es la lluvia, increíblemente realista. Si juegas con la cámara en primera persona, las gotas chocan contra tu casco a toda velocidad, secándose y resbalando casi al contacto. Pero el resultado no es el de las gotitas que estás acostumbrado a ver en la pantalla, ni mucho menos. El efecto resultante en el juego es el de un casco de verdad a gran velocidad bajo la lluvia: imágenes deformándose por el efecto del agua, visibilidad casi nula... ¡Es fantástico! Tendrás que verlo con tus propios ojos para comprobar de qué estamos hablando. Aunque, si alguna vez has conducido una moto en un día de lluvia a gran velocidad, sabrás de qué te estamos hablando...

También la variedad de motos y circuitos es ahora mayor, aunque continúa siendo complicado hallar diferencias notables entre las distintas carrocerías. Los niveles de dificultad se han ajustado para ofrecer una mayor gama de «desafíos» (ahora, ganar en el nivel de dificultad Normal es casi imposible) y también se han incluido nuevos modos y opciones.

Uno de los modos más originales es el Challenge, en el que tienes que superar pruebas individuales en un tiempo determinado y en diferentes circuitos. Un montón de pruebas que superar, sí, pero es poco probable que resistas a todas... ¡son bastante duras! Danos algo más de tiempo para insistir en las más difíciles, y deséanos suerte mientras esperamos el juego final, ¿de acuerdo?

GUILTY GEAR X

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.GUILTYGEARX.COM

PREVIEW PS2 ya tiene un año de vida ¡y aún no contaba con un *beat 'em up* en 2D!

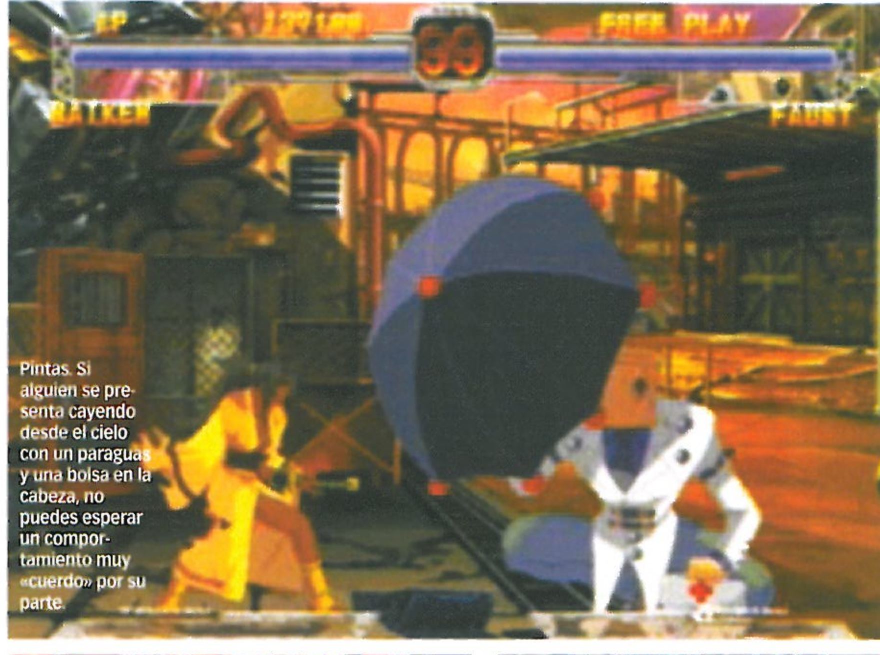


Tanto potencial, tantos bits, tanta velocidad... ¿para qué, si nos olvidamos de lo más importante? ¡Diversión! ¡Lo más importante en un juego es la diversión! Bueno, no estamos diciendo que *DoA2* o *TTT* fuesen aburridos, pero sí que empezábamos a echar en falta un juego de lucha a la antigua usanza. Por más que adores los gráficos tridimensionales de *Tekken Tag* y compañía, no podrás negar las horas y horas que has pasado machacando botones con la serie *Street Fighter*...

Y para eso llega *Guilty Gear X* a PS2, para llenar ese hueco, esa nostalgia que empezábamos a sentir. Ciertamente, un juego con gráficos 2D, a base de *sprites* toscamente animados, queda algo «raro» en una PS2, pero esa sensación se te pasará después de un par de peleas. Después, observarás que *Guilty Gear X* es un juego bastante completito.

Para empezar, cuentas con nada menos que 16 personajes, además del clásico argumento enrevesadito de la mayoría de los juegos de este tipo. Resulta que un montón de seres extraordinarios se han lanzado a la búsqueda del último «Gear», un ser destructivo en el pasado que ahora se ha reencarnado en una dulce niña japonesa. Complicado de asimilar, sí, pero eso da igual (es un juego japonés, olvida tu sentido de la lógica por un rato). Los personajes son tan originales como los de cualquier *Street Fighter* o *Bloody Roar*, aunque permanecen fieles de alguna forma a los estereotipos de siempre. Con algunos de ellos te partirás de risa, como el llamado Faust, equipado con un bisturí enorme y con una bolsa de papel que cubre su cabeza... No preguntes, por favor. Nosotros tampoco lo entendemos, pero es gracioso.

Por supuesto, todos los luchadores tienen graves traumas en relación con los «Gears», aunque la recompensa que se pagará a quien acabe con el último Gear también es una buena razón para pelear. Desgraciadamente, en la versión del juego que hemos probado, todo el mundo habla en japonés, y no nos hemos enterado de mucho más. Aunque podemos imaginárnoslo...



Pintas. Si alguien se presenta cayendo desde el cielo con un paraguas y una bolsa en la cabeza, no puedes esperar un comportamiento muy «cuerdo» por su parte.





«*Guilty Gear X* te cautivará por la cantidad de elementos en pantalla»



¡Finiquítalo! Con un sólo movimiento, podrás acabar con tu adversario independientemente de la vida que le quede.

Mamporros planos

Ataques potentes
¿Qué es un *beat 'em up* sin los espectaculares movimientos propios de cada personaje?

¡Sobrevive!
No faltará un modo de Supervivencia, claro. A ver cuántos asaltos aguantas sin morder el polvo...

Emotivos
Qué tiernas y dulces son las historias de los luchadores... Aunque a más de uno le vendría de perlas una visita al psiquiatra.

En cuanto veas por primera vez *Guilty Gear X*, te cautivará por la cantidad de elementos en pantalla (si te gustan los juegos de este tipo, claro). Los escenarios, radicalmente planos, parecen una parodia de los de *TTT*, con gente moviéndose por detrás de los luchadores, mujeres barriendo, grúas trabajando... Algunos están tan decorados, que incluso pueden distraerte o camuflar a los personajes. ¡Y son sorprendentemente grandes! A lo largo, claro.

Aunque, por supuesto, lo genial de un *beat 'em up* es aporrear los botones como un loco hasta aprender unos cuantos movimientos. Enseguida descubrirás que *GGX* esconde infinidad de golpes y combos posibles, además de una curiosa «barra de tensión» que aumenta de forma importante la profundidad de las peleas. Cuando esta barra está llena, tu personaje puede ejecutar ataques mucho más potentes y combos más efectivos. Aunque tampoco creas que los ataques *normalitos* son poca cosa: los hay a montones, y no siempre a ras del suelo. Con *GGX* tendrás tantas batallas aéreas como en un *AceCombat*...

Uno de los movimientos más interesantes es la llamada «Cancelación Romana», que evita la finalización de un combo predeterminado o un Ataque Potente de tu luchador. Así, podrás modificar cualquier combo normal y añadirle tus propios movimientos para crear combos aún más complicados y devastadores. Suena bien, ¿no? Déjanos practicar otro mesecito.





Cámaras. Hay nada menos que 18 ángulos distintos, para que elijas el que más te convenga

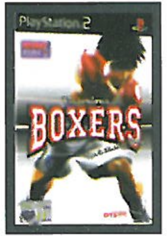


Cuestión de ritmo. Golpear, esquivar, virar, golpear... ¡Practica!

VICTORIOUS BOXERS

Nada mejor para el *ippo* que un buen susto de vez en cuando...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DE AGOSTINI**
DESARROLLADOR **KODANSHA / EMPIRE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Ready 2 Rumble (PSMag38, 7/10)***
Cómico, divertido, completo, diferente...

PS2: ***R2RBR2 (PSMag 48, 7/10)***
Genial, pero algo simple para ser de PS2



A estas alturas, y después de leer ese titular, debes estar pensando que tenemos la misma idea de ortografía que de física cuántica... pero no, no hemos escrito mal la palabra «hipo» por accidente. Ha sido intencionado, aunque no tenga ni pizca de gracia. Lo que ocurre es que el protagonista del juego que nos ocupa se llama así, Ippo. ¡Menudo nombrecito! Un chico japonés, claro.

Pero si lo meditas bien, enseguida encontrarás en tu interior una duda mucho más curiosa que todas esas preguntas que sueles hacerte cuando te aburres (tales como «¿Dónde ha aprendido a escribir esta gentuza? ¿Quién les habrá dicho que lo hacen bien? ¿Y por qué les pagan?»). Ese tipo de dudas continuarán siendo misterios sin resolver mientras te damos respuesta a una pregunta mucho más importante: ¿qué significa eso de que un juego de lucha como éste tiene *protagonista*? ¿Desde cuándo los juegos de lucha tienen un solo protagonista?

La respuesta te sorprenderá tanto como a nosotros nos ha sorprendido *Victorious Boxers*: éste es un juego pensando, principalmente, para un solo jugador, y su principal atractivo es... ¡el modo Historia! ¡Sí, en un juego de lucha! Siguiendo los pasos de *ShenMue*, aunque de una forma un tanto *sui generis*, *Victorious Boxers* «narra» la historia de un joven estudiante nipón que quiere convertirse en campeón de su provincia. Así, al comienzo del juego Ippo no tiene ni media... ni medio cachete, pero irá ganando fuerza, experiencia, velocidad y precisión a medida que gane combates contra los diferentes púgiles que aparezcan a lo largo de su prometedora carrera. Secuencias de vídeo, una ambientación de primera, una presentación muy cinematográfica de vídeos y combates, el típico entrenador que te apoyará a las duras y a las maduras, etc. Definitivamente, *Victorious Boxers* se parece muy poco al resto de *beat 'em up* que has conocido. Incluso se parece poco al resto de títulos de boxeo que habíamos visto hasta el momento.

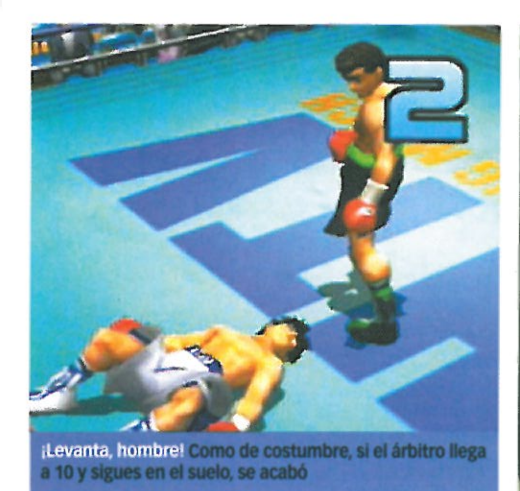
No obstante, también existe el modo Versus, claro, para jugar con un amiguete a darse de mamporros hasta perder los dientes. En este modo, además, no hay un solo personaje disponible, sino tantos como hayas vencido en el modo Historia para un jugador. No es mala idea. Pero insistimos en que el modo Historia de *Victorious Boxers* es su mayor atractivo. La música triste de algunas secuencias de vídeo, los pasillos del gimnasio paupérrimo donde comienzas tu andadura en el mundillo del boxeo; el público vitoreándote en los combates de mayor importancia cuando has batido a unos cuantos contrarios, la cara hinchada por los golpes, el sudor frío... ¡Te sentirás como Rocky en la primera peli de la serie, ya verás! Aunque al pasarte el juego, no tendrás que quedarte con la chica más fea del barrio, por suerte.

En términos generales, todo es más que correcto en *Victorious Boxers*, tanto su aspecto y su sonido, como su jugabilidad y sistema de control. Sin embargo, aquí hay que matizar. Si bien el realismo de la piel, brillante por el sudor, y la captura de movimientos de los personajes no tienen nada que envidiar a los mejores títulos del género en el pasado, la verdad es que gráficamente *VB* no es de lo mejorcito

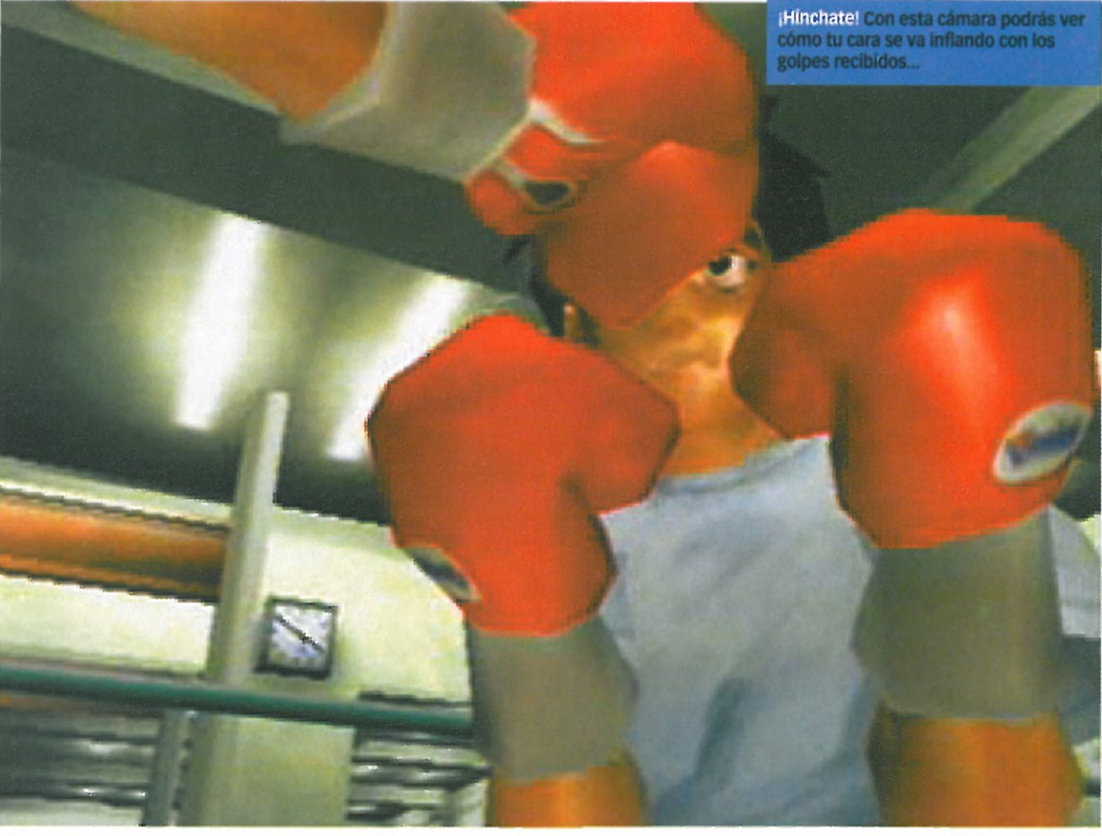
«El funcionamiento de las direcciones está directamente ligado a la posición de tu personaje respecto al contrario»

CARACTERÍSTICAS • **10 escenarios distintos en total: gimnasios mugrientos, estadios enormes...** • **Más de 40 luchadores en total, ¡desbloquéalos!**





¡Levanta, hombre! Como de costumbre, si el árbitro llega a 10 y sigues en el suelo, se acabó



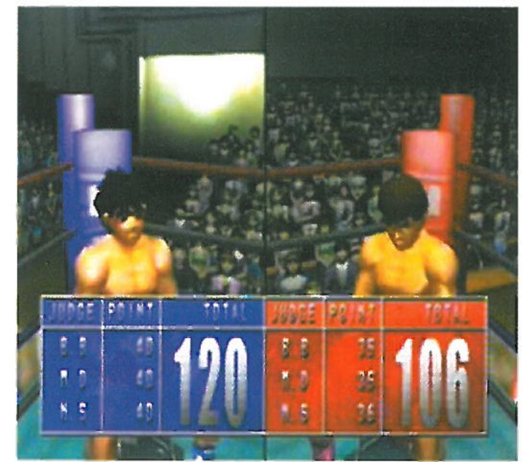
¡Hínchate! Con esta cámara podrás ver cómo tu cara se va inflando con los golpes recibidos...



Público. En tus primeros combates habrá poca expectación, claro. Tendrás que hacerte famoso a base de mamporros



Manga. La estética de dibujos animados japoneses queda de perlas con una estructura y presentación típicas de peli americana



de PS2. Está lejos de explorar el potencial de la consola, algo razonable si tenemos en cuenta cuándo fue desarrollado el juego: ¡nada más nacer la consola! Lo que ocurre es que *Victorious Boxers* ha permanecido tras las fronteras japonesas durante más de un año, a la espera de encontrar una distribuidora que lo acogiera en sus brazos para lanzarlo al mercado europeo. Pero, originalmente, éste fue uno de los primeros títulos para PS2 en el país del sol naciente, el pescado crudo y el alfabeto raro.

Quizás por esa misma razón, el sistema de control tampoco sobresale por resultar especialmente intuitivo. La acción, el funcionamiento de las direcciones del pad, está directamente ligado a la posición de tu personaje con respecto al luchador contrario en el *ring*. Eso significa que, dependiendo de la posición de los personajes en el *ring*, la dirección «derecha» puede servir para moverse a la derecha, hacia delante, hacia la izquierda, hacia atrás...

Algo complicado durante unos cuantos combates, sí. Pero vaya, si conseguiste hacerte al control de la serie *Resident Evil*, podrás con esto también.

En definitiva, podría decirse que *Victorious Boxers* es un «simulador de jovenzuelo que quiere boxear», más que un juego de lucha. El hecho de tener un protagonista definido, la forma en que evoluciona la partida de combate en combate y la estética general de toda la historia proporcionan una sensación mucho más parecida a la de un juego de aventuras o de rol que las que has experimentado con títulos como *Tekken Tag Tournament* o *Dead of Alive 2 Hardcore*. Nada que ver, vaya. Insiste con el control hasta acostumbrarte, y estudia con atención los movimientos de tus adversarios. Te prometemos que éste es un juego que recompensará con creces toda la paciencia que inviertas en él. Una pena que no sea algo más largo...

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
No están mal, pero no deslumbran

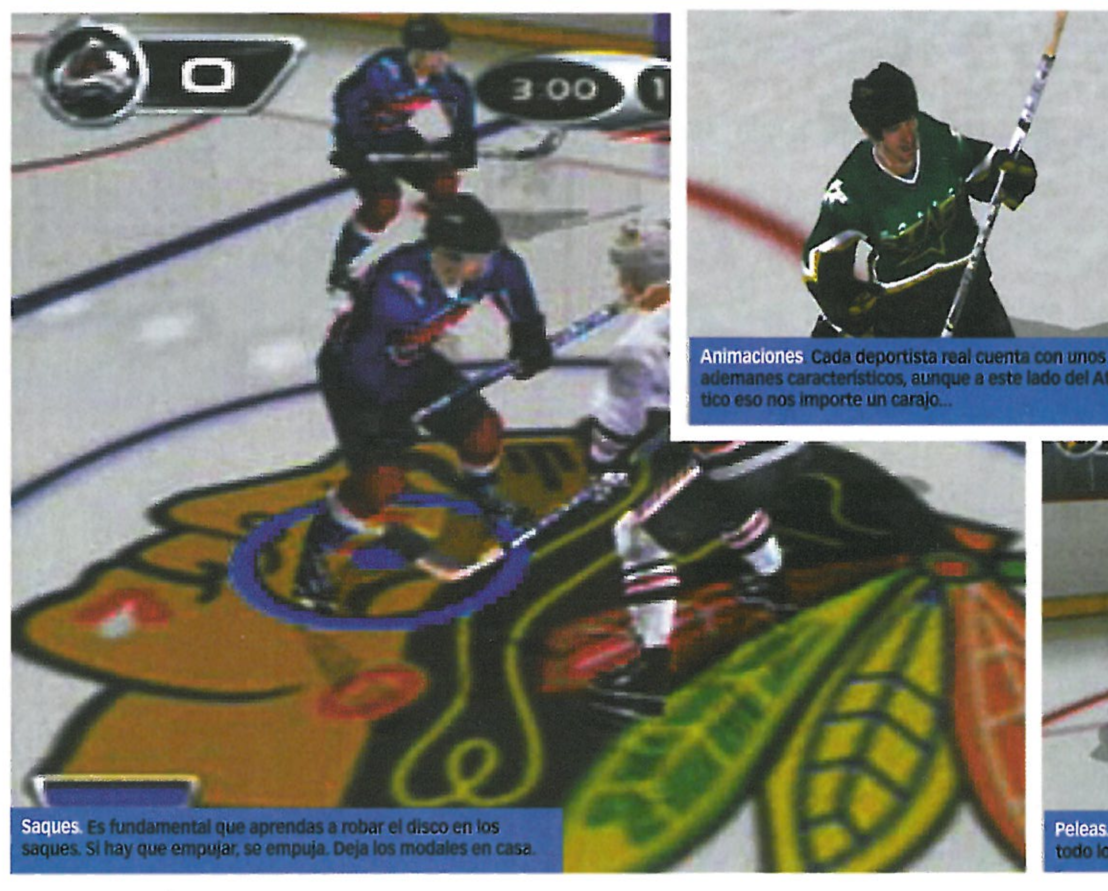
JUGABILIDAD 8
Mucha, si te acostumbras al control

ADICTIVIDAD 10
¡Qué gran historia la de Ippo!

CONCLUSIÓN

Un juego de lucha con aspecto y estructura de película. Jugarlo es como ver una versión interactiva de *Rocky*...



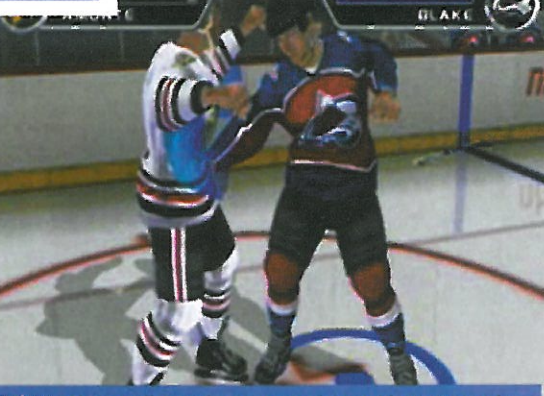


Saques. Es fundamental que aprendas a robar el disco en los saques. Si hay que empujar, se empuja. Deja los modales en casa.

Animaciones Cada deportista real cuenta con unos ademanes característicos, aunque a este lado del Atlántico eso nos importe un carajo...



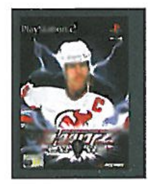
Marcadores. Si en la mayoría de los juegos de hockey es fácil perder de vista el disco o confundir a los jugadores, aquí no. Siempre sabrás qué haces y dónde estás.


Peleas. Si hay que llegar a las manos, no hay problema. Recuerda todo lo aprendido con *Tekken Tag Tournament*...

NHL HITZ 2002

Patines, palos y hombretones: la receta ideal

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *NHL 2001*
(*PSMag49*, 8/10)
Pocas novedades respecto a *NHL '98 y '99*.

PS2: *NHL 2001*
(*PSMag49*, 8/10)
Divertido, detallado y suave, pero no como esto...

Ya sabemos que, probablemente, no eres un asiduo jugador de hockey sobre hielo en la vida real. Sin embargo, eso no significa que este género deportivo no pueda gustarte *virtualmente*. ¡Eso sería una pena! Si renunciases al hockey sobre hielo en todos los aspectos, te perderías juegos tan fabulosos como éste.

Una buena forma de explicarte cómo es *NHL Hitz*, sería decir que es un «*NBA Street* de hockey». Pero claro, para eso, necesitarás conocer *NBA Street*, y es posible que todavía no hayas tenido ese placer (en tal caso, soluciona ese problema, porque *NBA Street* es fantástico). Dos equipos de tan sólo tres jugadores y acción a raudales con un sistema de control fascinante. Con todos los extras habituales, claro: diversos modos de juego con algunos minijuegos divertidísimos, todas las licencias oficiales de los equipos de hockey americanos, gráficos fantásticos y un comentarista que parece real.

Independientemente de si conoces este deporte, si te gusta o si nunca has jugado a un título de hockey para consola, *NHL Hitz* te encantará. Poco importa tu experiencia o conocimientos al respecto, porque al fin y al cabo, las bases fundamentales del hockey sobre hielo son sencillas de aprender: marcar en la portería contraria tantas veces como sea posible.

Y por el control no te preocupes, porque como decíamos antes, es fascinante. El control que conoces de todos los simuladores de fútbol de PSOne, pero a una velocidad de vértigo.

La captura de movimiento de los personajes te encantará. La forma en que resbalan, se caen, embisten con toda su fuerza a los contrarios sin que el árbitro se entere de nada... Incluso hay una opción de «peleas» que puedes activar desde el menú, divertidísima. Con esta opción activada, cuando se produce una falta, los dos jugadores implicados resuelven el problema «como hombres», a mamporro limpio, hasta que uno de ellos queda KO y es sustituido por otro jugador de su equipo. ¡Un juego de hockey y un *beat 'em up* al mismo tiempo! Aunque naturalmente, lo más divertido son los partidos (las peleas sólo animan un poco la fiesta, y más cuando juegas contra un amigo).

«Con la opción "peleas" activada, los jugadores se las tienen»

Los minijuegos son también verdaderas joyas de la jugabilidad. Con ellos aprenderás todas las posibilidades del sistema de control —muchas más de las que dirías después de jugar un par de partidos—, y podrás poner a prueba tu habilidad para cada tipo de acción en diferentes niveles de dificultad. No te pierdas ni uno. Cuando compruebes lo complicado pero al mismo tiempo divertido que resulta «apuntar» cuando tiras a puerta, no podrás dejar de intentar ponerlo en práctica en los partidos normales.

En definitiva, éste es un juego que no deberías perderte, si te gustan los títulos de deportes. Aunque odies el hockey, aunque no hayas visto un partido en tu vida, aunque te den igual las licencias: te apasionará. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Rapidísimos y muy suaves

■ JUGABILIDAD 10
El control no podría ser más acertado

■ ADICTIVIDAD 8
Extremadamente difícil, pero insiste...

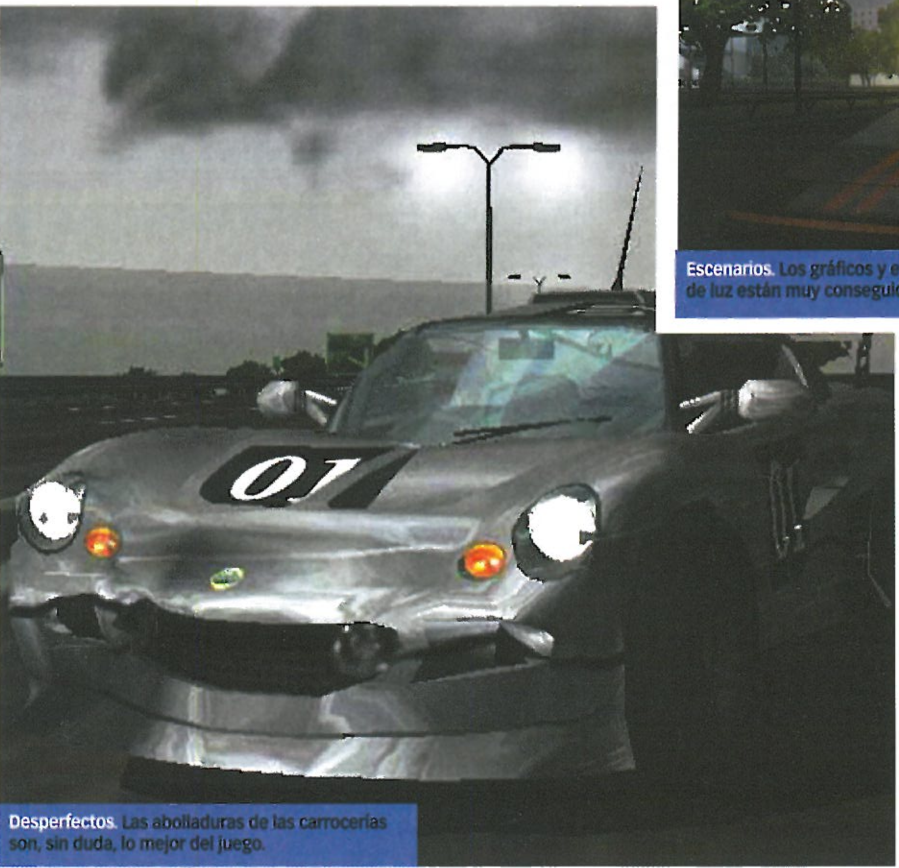
CONCLUSIÓN

Tardarás años en encontrar otro juego de hockey así de divertido, intuitivo, rápido y jugable.

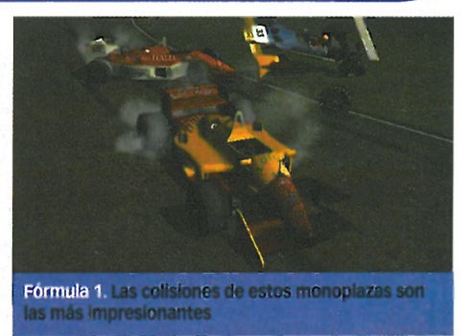


CARACTERÍSTICAS • **30 equipos (americanos) reales • Cuatro modos de juego, tienda virtual, editor de jugadores...**




Desperfectos. Las abolladuras de las carrocerías son, sin duda, lo mejor del juego.


Escenarios. Los gráficos y efectos de luz están muy conseguidos


Fórmula 1. Las colisiones de estos monoplazas son las más impresionantes


Modelos famosos. Uno de los coches más destacables es el Elise, el más famoso y elogiado modelo de Lotus

LOTUS CHALLENGE

Disfruta del pasado, presente y futuro de la marca

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **KUJU**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *PORSCHE CHALLENGE* (*PSMag 6*, 8/10)
El juego exclusivo del Porsche Boxster, bestial.

PS2: *RIDGE RACER V* (*PSMag 47*, 8/10)
No son coches Lotus, pero lo parecen, ¿eh?



Cuando la PlayStation gris original todavía era muy joven, tuvo el placer de cargar el primer juego de la historia basado exclusivamente en un único modelo de coche: el Boxster de Porsche. Varios años después, la serie *Need For Speed* se centró exclusivamente en todos los modelos de la misma marca para conmemorar el 50 aniversario de Porsche. Ahora, Virgin va un poco más allá: ¡ha desarrollado un juego exclusivo de Lotus codo con codo con la propia marca! En cierto modo, podría decirse que ésta es la primera vez que una marca de coches *desarrolla* un juego. O al menos, que participa activamente en su creación, asistiendo al equipo de programadores con información, testeo e incluso datos específicos de coches que ni siquiera existen en la realidad aún (prototipos que, probablemente, algún día verán la luz).

Sin embargo, *Lotus Challenge* cuenta con diversos atractivos además de una interminable lista de modelos reales de la marca —clásicos, antiguos, presentes e incluso futuros—, como sus variados y originales modos de juego. Y es que en *Lotus Challenge*, además de las carreras convencionales que has visto en infinidad de juegos, encontrarás algunos modos y pruebas que te cautivarán desde el primer instante. Hay un modo de juego que te permite meterte en la piel de un piloto probador oficial de Lotus. Como probador, deberás desempeñar tu trabajo haciendo lo que te manden en cada caso (más o menos, como en *NFS Porsche 2000*, pero con encargos más variados y originales). Mejorar tiempos, testear piezas y modelos que ni siquiera existen aún, conducir hasta un determinado lugar en un tiempo limitado sin pegártela, jugar al fútbol con el coche embistiendo a un balón de fútbol gigante en un estadio... ¡incluso rodar secuencias de especialista para películas de Hollywood! ¿O creías que era el auténtico Pierce Brosnan quien conducía el coche en las persecuciones de sus pelis?

Los rodajes de películas son especialmente divertidos: ejecutar maniobras complicadas en un tiempo muy limitado con la mayor espectacularidad posible, dar enormes saltos, lanzarse por rampas, cruzar ríos, colarse por el hueco de un vagón de tren en el momento exacto... Lo analógico del control y los tres diferentes tipos de dirección que encontrarás en *Lotus Challenge* también son algunas de sus principales virtudes, como el espectacular sistema de daños de los vehículos. Sin embargo, todas estas maravillas también tienen una cara opuesta: la simpleza de los gráficos y el discutible realismo de las reacciones de los coches. La tracción de los neumáticos no es creíble cuando apuras mucho en las curvas. La aceleración tampoco es coherente con la tracción y los cambios de marchas, aunque desactives las asistencias en el menú principal. La velocidad que alcanzan todos los coches en una carrera es similar, cuando en teoría hay grandes diferencias de potencia entre los distintos modelos. Y así, un largo etc. de pequeñas «cosillas» que, si bien no estropean el juego, sí que lo relegan un par de puntos por debajo del inigualable *GT3*.

«Como probador, deberás hacer lo que te manden»

VEREDICTO



GRÁFICOS 7
No son los de *GT3*...

JUGABILIDAD 8
Tres controles diferentes, elige

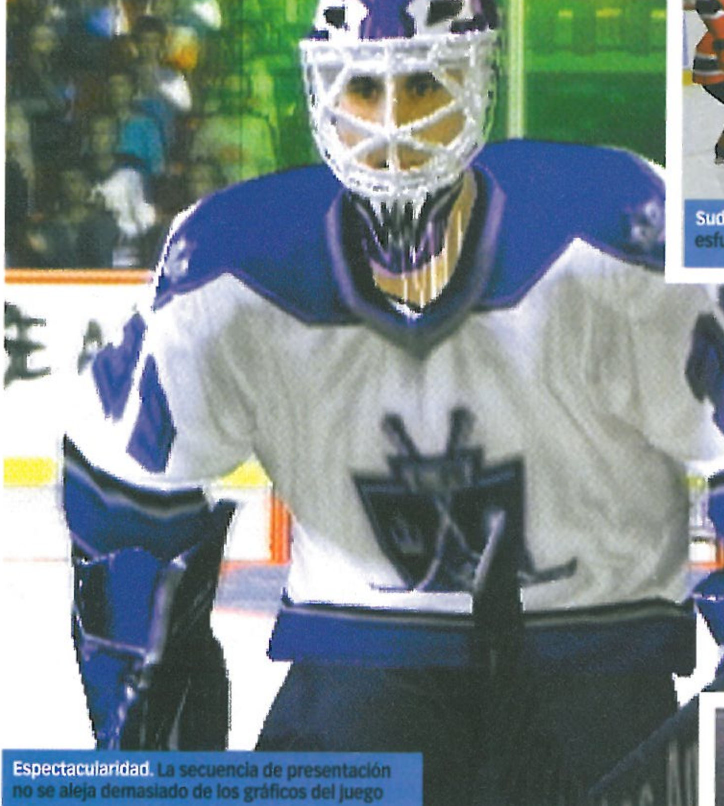
ADICTIVIDAD 9
Te encantará su abanico de opciones

CONCLUSIÓN

Carece del carisma de *Porsche Challenge*, la diversión de *NFS Porsche 2000* o la calidad general de *GT3*.



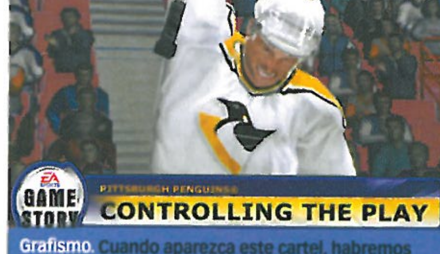
CARACTERÍSTICAS • Puedes rodar secuencias de películas • Espectacular modelo de colisiones



Espectacularidad. La secuencia de presentación no se aleja demasiado de los gráficos del juego



Sudor y lágrimas. Las expresiones faciales muestran el esfuerzo de los deportistas



Grafismo. Cuando aparezca este cartel, habremos conseguido puntos para aumentar nuestra colección de imágenes

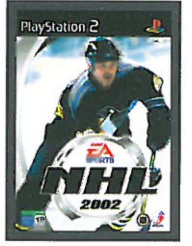


No pasarán. El portero intentará, por todos los medios, mantener su portería a cero

NHL 2002

Diversión a todo ritmo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1: *NHL 2000*
Divertido y rápido, pero no tan espectacular

PS2: *NHL 2001* *(PSMag 49, 8/10)*
El embrión de la saga en PS2



Como advertíamos el mes pasado, ya tenemos aquí la nueva entrega de la saga *NHL* para PS2, el primer enviado de la avalancha de títulos deportivos con que Electronic Arts espera inundar el mundo del software de entretenimiento. Y lo cierto es que llega con un potencial que nos ha dejado literalmente anonadados.

NHL 2002 es un verdadero huracán que viene dispuesto a arrasar con una diversión a velocidad de vértigo y con unas imágenes que se quedarán en vuestra retina durante días. Está visto que los chicos de EA saben como convertir el hockey sobre hielo en un deporte total...

Nada más empezar, ya os quedaréis sorprendidos ante el elevado nivel gráfico que atesora. Esta entrega de 2002 mejora en bastantes aspectos los logros conseguidos por el anterior título de la saga. Los jugadores siguen siendo enormes y muy detallados, pero sus movimientos son, ahora, más fluidos y menos robóticos. Detalles como los reflejos que desprenden los cascos, la posibilidad de distinguir las diferentes partes de la armadura del portero de un solo vistazo, la increíble verosimilitud de los diferentes driblajes, los momentos en que los jugadores se hacen la vida imposible para conseguir hacerse con la pastilla o el sorprendente zoom que realiza la cámara cuando vamos a efectuar un uno contra uno contra el portero, dan fe del impresionante trabajo gráfico realizado por EA. A todo esto hay que sumarle las repeticiones instantáneas estilo *Matrix* o la opción Replay.

Como viene siendo norma general en todos los juegos de Electronic Arts, *NHL* llega con la licencia oficial de la liga norteamericana de hockey sobre hielo, pero además se incluyen algunas selecciones nacionales como Checoslovaquia, Inglaterra, Canadá, Austria y algunas más que nos permiten realizar un campeonato internacional.

Además de poder competir en la Liga, los Playoff, o un Campeonato personalizado (con equipos de la NHL o internacionales), podemos practicar con los lanzamientos libres. *NHL 2002* también incluye un curioso juego de colección de cartas, en el que deberemos conseguir un total de 400 alcanzado diferentes puntuaciones. Para lograrlo sólo tendremos que completar los diferentes retos que nos marca el juego antes de cada partido (retos como un *hat trick*, cinco pases antes de gol, driblar a cinco adversarios, etc).

«La diversión es altísima y el ritmo nunca aminora»

Pero, por encima de todo, *NHL 2002* es un juego tremendamente divertido y adictivo que no te dará un momento de respiro y con una excelente combinación entre control y velocidad nos permite alternar verdaderas hazañas individuales con increíbles jugadas de estrategia donde cada uno de los jugadores participará en el gol. Un juego donde la diversión llega a cotas altísimas y el ritmo nunca aminora.

Sólo un pequeño «pero» ensombrece este impresionante producto de EA: en España el hockey sobre hielo no es muy conocido y, por tanto, la identificación con sus deportistas es inexistente. Por suerte, la diversión no tiene fronteras. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Impresionantes, y muy detallados

■ JUGABILIDAD 9
Gran combinación de velocidad y control

■ ADICTIVIDAD 8
Sólo una más, ésta es la última...

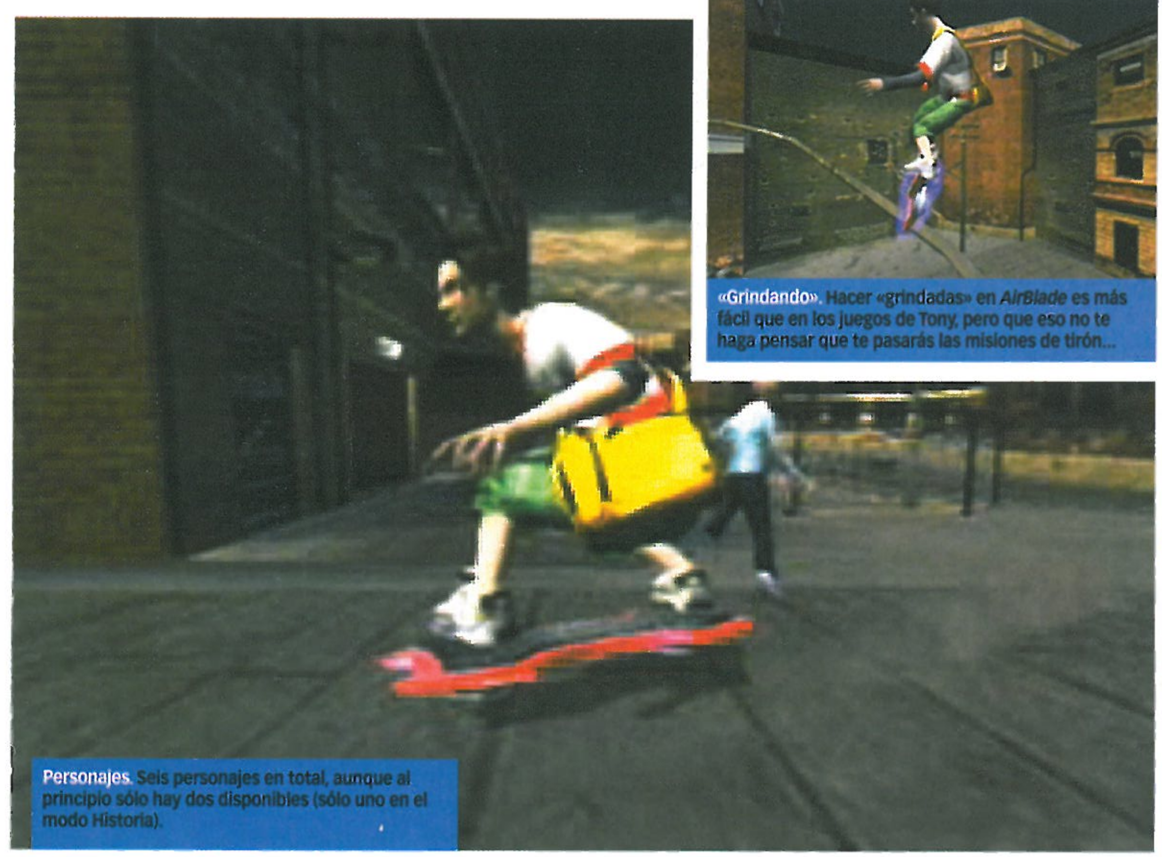
CONCLUSIÓN

Todo un juegazo. Permite todo tipo de combinaciones y su realización es casi perfecta.



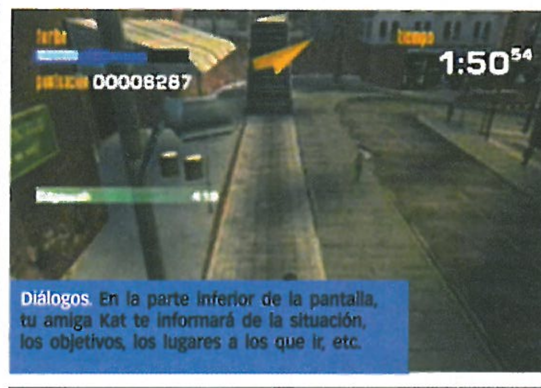
CARACTERÍSTICAS • **Licencia oficial NHL. Más de 20 celebraciones de gol a elegir. 400 imágenes para coleccionar**





Personajes. Seis personajes en total, aunque al principio sólo hay dos disponibles (sólo uno en el modo Historia).

«Grindando». Hacer «grindadas» en *AirBlade* es más fácil que en los juegos de Tony, pero que eso no te haga pensar que te pasarás las misiones de tirón...



Diálogos. En la parte inferior de la pantalla, tu amiga Kat te informará de la situación, los objetivos, los lugares a los que ir, etc.



Un chico inquieto. Tu personaje, como Tony, avanza automáticamente, por lo que no hay que «acelerar» nunca. A no ser que quieras usar un turbo, claro.

AIRBLADE

Si creías que patinar sería siempre la mismo...

DATOS



DISPONIBLE **NOVIEMBRE**
PRECIO **9.900**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **CRITERION STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***TH Pro Skater 2*** **(*PSMag46*, 9/10)**
Tony nos hizo realmente felices en PSOne, pero *AirBlade* se lo va a poner difícil en la consola negra...

PS2: ***Crazy Taxi*** **(*PSMag54*, 8/10)**
Otro juego de aventuras, a su manera, pero con el toque especial que sólo Sega sabe dar a sus arcades.



Desde que vimos *Regreso al Futuro 2*, hemos envidiado a Michael J. Fox. ¿Por conducir un deportivo capaz de viajar en el tiempo? Bueno, eso tenía su gracia, sí, pero no era por eso. ¿Por su estatura, que le ha permitido hacer papeles de chico jovenzuelo durante décadas? Pues no, tampoco por eso. Ni siquiera por haber protagonizado una peli con James Woods (otro de nuestros sueños secretos). Por patinar. Por la carrera sobre aeropatines que se echaba contra los malos casi al principio de la segunda parte de la serie. *Regreso al Futuro 2* «inventó» esos aparatos, y desde entonces, todo el mundo ha soñado alguna vez con tener uno. Incluso la gente de Criterion Studios.

Lo malo es que esta misma gente ya dio vida a otro juego basado en la misma idea antes que a éste. Y decimos que eso es «lo malo» porque aquel otro juego era insoportable: *TrickStyle*. Carreras sobre tablas flotantes turbopropulsadas por circuitos a lo *WipEout* un tanto descafeinados. ¡Pero que eso no te haga pasar de página, espera! ¡*AirBlade* no tiene nada que ver con aquel desafortunado incidente!

Su motor gráfico, para empezar, es capaz de mover entornos enormes con un nivel de detalle que ni siquiera has visto en otros juegos de PS2 hasta el momento (sólo comparables a *ShenMue*, de Dreamcast, al menos hasta la llegada de *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid 2*). Pero es que, además, ¡estos entornos se mueven a todo trapo en tu pantalla! Al igual que tu personaje, que goza de plena libertad de movimiento.

Y es que *AirBlade*, a diferencia de *TrickStyle* o los juegos de *Tony Hawk*, no es un título de carreras, ni de deportes propiamente dicho. Es algo así como un juego de «aventuras sobre aeropatín». En cada nivel debes superar un determinado número de objetivos y eliminar enemigos con algunos golpes especiales, generalmente siguiendo la dirección que indica una flecha estilo *Crazy Taxi*.

El control del personaje también es bastante diferente al de los juegos que ya conoces, ya que aquí no sólo se trata de patinar. En *AirBlade* debes acabar con enemigos, resbalar por cornisas y barandillas, colgarte con la mano de farolas y palos de todo tipo, botar para tomar impulso en determinados lugares... ¡Bueno, ya hemos dicho que es un juego de aventuras sobre aeropatín, tendrás que hacerte una idea de todo lo que eso puede significar! Si a todo eso le sumas una banda sonora de película —rap, pero del bueno—, una estupenda traducción al castellano —voces incluidas— y algunas de las mejores opciones para dos jugadores que hemos visto nunca, tendrás una auténtica joya. Si contara con unos cuantos niveles más y no fuese tan difícil superar algunos objetivos —es bastante habitual quedarse «atascado» en algunas misiones—, sería aún mejor. A ver qué haces contra esto, Tony.

«Debes acabar con enemigos, resbalar por cornisas y barandillas...»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
Su motor gráfico no tiene precio

JUGABILIDAD 8
Sólo su dificultad es a veces excesiva

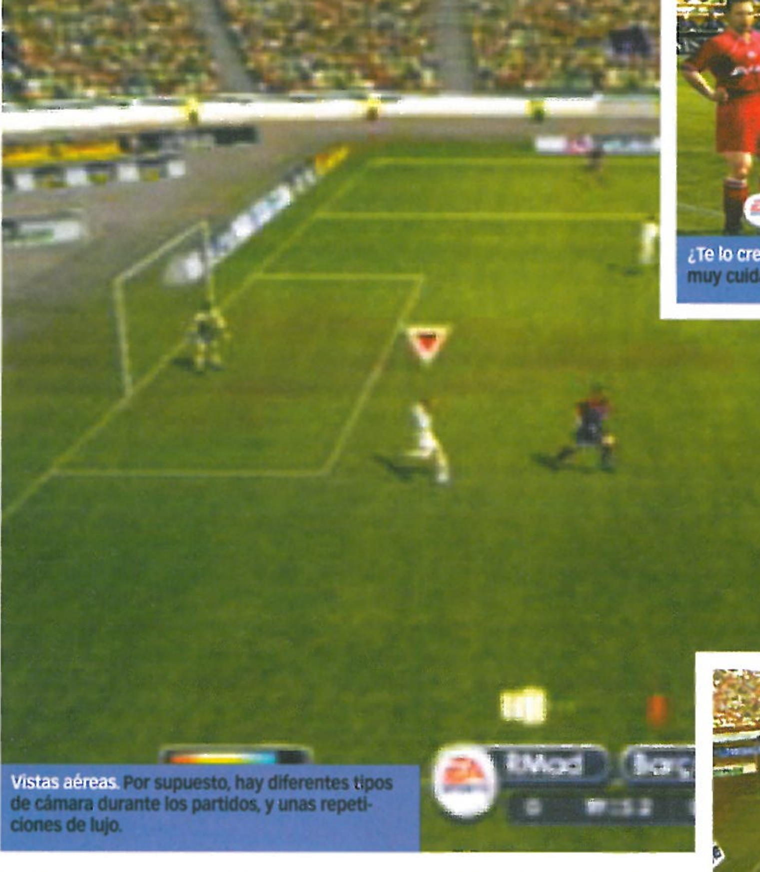
ADICTIVIDAD 9
Casi eterna

CONCLUSIÓN

Aventuras y patinaje en un solo juego, divertidísimo. Si fuese algo más largo y no tuviese esos objetivos casi imposibles...



CARACTERÍSTICAS • 5 modos para dos jugadores brillantes • 4 modos para un jugador, incluyendo el genial Modo Historia


Vistas aéreas. Por supuesto, hay diferentes tipos de cámara durante los partidos, y unas repeticiones de lujo.



¿Te lo crees? Las animaciones de los jugadores están muy cuidadas.



Tú mismo. Crea un equipo con tus chicos ideales, creados uno a uno por ti mismo


Momentos históricos. Nada como un Barça *vs.* Madrid para forrarse revendiendo entradas a los amigos.

FIFA 2002

Vuelve la serie de fútbol más vendida. Y mejor

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1: *FIFA 2001* (*PSMag 49, 7/10*)
Como todos: sin apenas mejoras respecto a los anteriores.

PS2: *ESTO ES FÚTBOL 2002* (*PSMag 58, 8/10*)
Otro clásico de PSOne actualizado para PS2.

Año tras año, EA Sports nos ofrece los juegos de cada temporada y deporte. Siempre están ahí, con sus *Madden, sus NBA*, sus *NHL*, sus *F1*... todos ellos, seguidos del año en curso en el título. Estos chicos son tan meticulosos con los años que incluso se podrían usar sus títulos como medida de tiempo. «¿Qué edad tienes? —Yo tengo 27 *Madden*». «Fui padre en el año *NBA 1999* y me saqué el carnet de conducir en el *Copa del Mundo Francia '98*».

Aunque no es el año en los títulos la única «manía» de EA Sports. A decir verdad, el problema habitual con todos sus juegos es que... apenas se diferencian de un año para otro. Aparte de la actualización de licencias, nombres, equipos y demás, los diferentes títulos de cada serie suelen ser casi clónicos. ¿Y qué trae *FIFA 2002* para cambiar esto, por fin? Pues nada especialmente notable. Una banda sonora actualizada, los equipos, jugadores y estadios del campeonato de este año, y poco más. Aunque al menos, en ese «poco más» se observa cierto esfuerzo en busca de mejoras en la jugabilidad. Por ejemplo, se ha retocado un poco el sistema de pases. Ahora puedes pasar el esférico con una mayor precisión, algo muy útil cuando te marcan dos o más adversarios de cerca. El sistema de regates también se ha mejorado levemente y se han incluido algunos movimientos más en las animaciones. Igualmente, la IA de los equipos controlados por la CPU es más «humana», con ciertos toques de sagacidad a veces, y otras, con evidentes muestras de estupidez. Pero una estupidez siempre «humana», claro. Incluso los jugadores de tu equipo, a quienes no estás controlando en un momento dado, tienden a tomar decisiones por sí mismos, adelantándose o marcando a algunos adversarios por voluntad propia. Aunque quizá la novedad más destacable de *FIFA 2002* es la posibilidad de competir en la Copa del Mundo 2002. ¿Te imaginas? ¡Ganar la Copa, tú, desde casa! Para ello contarás con un presupuesto determinado y todo un sistema de asistencia y gestión, claro. Deberás prestar especial atención a los resultados que está dando cada jugador, a su estado físico y a su rentabilidad para el equipo. También recibirás informes diarios de los partidos pendientes, para prepararte adecuadamente antes de cada torneo, etc. En el apartado gráfico, por supuesto, *FIFA 2002* da el do de pecho. Las celebraciones, las salidas al campo de juego, la captura de movimiento... todo es sublime. Incluso podrás crear a tu propio equipo de superfutbolistas con las características físicas que desees.

«Los goles, los movimientos... todo es sublime»

¿Qué más quieres, hombre? 450 equipos profesionales con sus correspondientes jugadores, 16 ligas —entre las que no falta la española, claro—, 125 selecciones nacionales, un sistema de gestiones y recompensas, repeticiones de lujo, todas las cámaras que te dé la gana... Y encima, Manolo Lama y Paco González comentando las jugadas sólo para ti. Puede que este *FIFA* no sea radicalmente superior a todos los anteriores, pero desde luego, es el más completo. Si desde que has comprado tu PS2 aún no te has decidido por un simulador de fútbol, la elección por ahora está clara.. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Fabulosos, aunque aún mejorables

JUGABILIDAD 8
Leves mejoras en el control

ADICTIVIDAD 9
Equipos y opciones inagotables

CONCLUSIÓN

Continúa sin ser tan divertido, inteligente y preciso como un *ISS*, pero se va acercando...

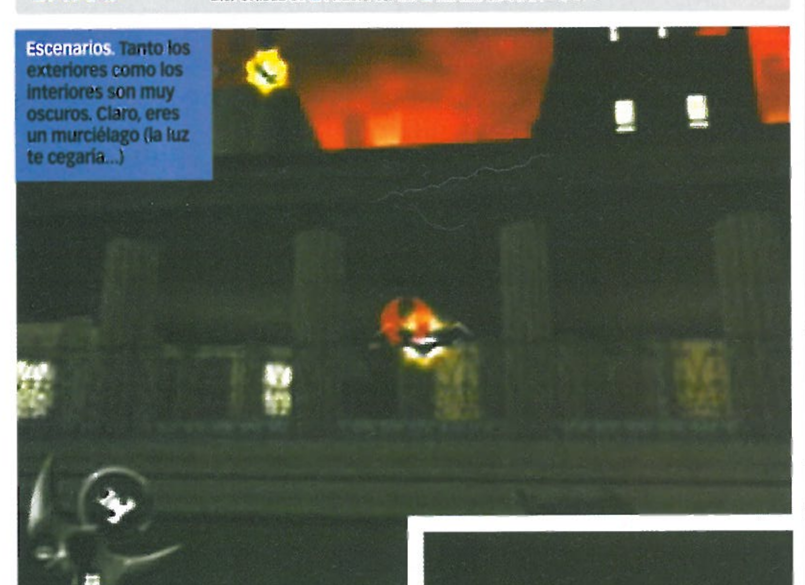


CARACTERÍSTICAS • 450 equipos y la Copa del Mundo 2002 • Unos gráficos que quitan el hipo y una jugabilidad... mejorada.

BATMAN: VENGEANCE

Batman se enfrenta a su mayor enemigo: la cámara...

DATOS DISPONIBLE **SÍ** ■ PRECIO **6.990** ■ DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**



Escenarios. Tanto los exteriores como los interiores son muy oscuros. Claro, eres un murciélago (la luz te cegaría...)

Peleas. Tu personaje cuenta con una buena gama de golpes, llaves y combos posibles.

Prometía, pero no. La serie de animación creada por Bruce Timm y unos gráficos de pseudodibujos eran una base magnífica para dar forma a un gran juego, al primer gran juego de Batman después de tanto fiasco. Pero no. Por culpa de un movimiento excesivamente rápido, una cámara nada sutil y problemas de visibilidad realmente serios, Batman fracasa una vez más en su particular pelea por el éxito en un videojuego. Si el juego no fuese tan oscuro, perdería encanto pero ganaría en jugabilidad. Si la animación no fuese tan rápida, Batman resultaría «menos Batman», pero también sería más controlable. Y si la cámara no tuviese ese particular sentido del humor que suelen tener las cámaras de los juegos de aventuras en 3D, *Batman: Vengeance* sería más que recomendable.

Niveles más que suficientes y muy variados, buenos enemigos, «batcosas» geniales, una banda sonora de excepción y un diseño magnífico. ¡Lo tenía todo para ganar! Todas las grandes promesas pasan por alto los problemas más comunes y fáciles de solucionar, está claro: cámara, control y, para colmo, la dichosa acción lineal que elimina cualquier posible deseo de repetir un nivel. Quizás la próxima vez, Batman. Por ahora, sólo te salen las cosas bien en las pelis.



Subir y bajar. Puedes saltar, colgarte de bordes de edificios, planear con tu capa a lo largo de metros y metros...





CONCLUSIÓN

Por más que lo intenta, Batman siempre se acerca pero nunca llega a protagonizar un gran juego. Como de costumbre, aunque sólo por los pelos, *Batman Vengeance* decepciona.

7 /10



Localiza y dispara. Ya conoces el sistema, ¿no? Espera al «Piiiii» para lanzar regalitos a los aviones malos

TOP GUN: COMBAT ZONES

Volar es una de las grandes pasiones del hombre civilizado... Y lanzar misiles

DATOS DISPONIBLE **SÍ** ■ PRECIO **9.990** ■ DISTRIBUIDOR **VIRGIN**

Si ya lo decía Nicole Kidman antes de estar con *los otros*: «más vale Tom Cruise en mano, que juego volando». Un juego con licencia de la película *Top Gun* tiene su miga, sí, pero sin Tom... En fin, da igual. Bastante *cruz* tiene Tom con Penélope. Y hablando de Penélope: ¿qué pensará de todo esto Serrat? Vale, es verdad, nos estamos saliendo del tema...

Lo que ocurre es que, ante un título como éste, lo primero que viene a la cabeza es el típico marujeo hollywoodiense. Aunque después, cuando pruebas el juego, te des cuenta de que Mr. Cruise y compañía tienen poco que ver con esto. *Top Gun: Combat Zones* es, sencillamente, un juego de aviones. Y decimos «juego» en lugar de «simulador» o «arcade» porque está a medio camino entre ambas cosas. Goza de la acción y el desenfreno arcade que sus creadores ya otorgaron al fabuloso *Eagle One*, pero con misiones y enemigos mucho más verosímiles, estilo *AceCombat 2*. Gráficos bonitos, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola; y un control convencional. Lo más destacable es el arsenal, muy variado y relativamente sencillo de utilizar. Pero toda la munición se acaba mucho antes de lo que al jugador le gustaría... Aparte de eso, queda poco que añadir. Si no puedes esperar a *DropShip*, *Top Gun: Combat Zones* te mantendrá entretenido.





Construcciones. Qué manía tienen los enemigos de construir cosas para que pierdas el tiempo destruyéndolas, ¿eh?

VEREDICTO



CONCLUSIÓN

No destaca por nada en particular, pero aun así, te gustará. Su aspecto «decente» y sus convencionales misiones dan para más de lo que cabría esperar.

7 /10

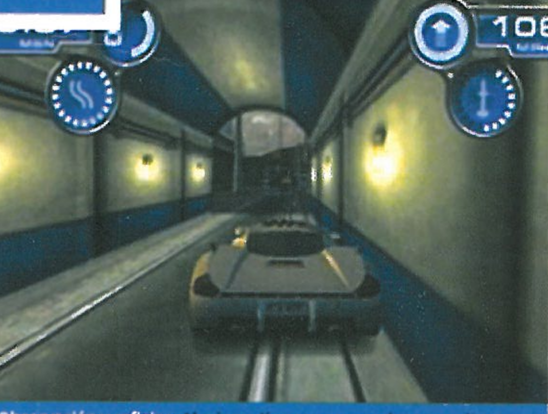


Múltiples caminos. La diversidad de rutas, bifurcaciones, atajos y túneles es casi infinita.

Explosiones. Si algo te estorba para pasar, vuélalo. Con unos cuantos balazos, debería bastar.



Moteros. Algunos enemigos son motoristas pesados que no te dejarán en paz. Atropéllalos.



Observación y reflejos. Al mismo tiempo que conduces y evitas ataques enemigos, debes fijarte en los objetivos a los que disparar.

SPY HUNTER

Vas a pasarlo grande. «Alo» grande

DATOS



DISPONIBLE **NOVIEMBRE**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+3 AÑOS**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *007 Racing* (*PSMag50*, 5/10)
Un poco más insoportable, y lo podrías canjear por tres envoltorios de chicle.

PS2: *Twisted Metal Black* (*PSMag58*, 7/10)
No es de aventuras, pero eso de conducir y disparar al mismo tiempo tiene su miga.



Si Bond hubiese tenido un coche así, nunca habríamos llegado a conocer a los actores que lo encarnaban. No habría hecho falta ningún actor para las pelis, porque sólo interesarían las secuencias en las que saliera el coche...

Y es que el vehículo de *Spy Hunter* es un vehículo estilo Bond, pero a lo bestia. Un coche deportivo armado hasta los neumáticos que, según el caso, se transforma en lo que sea necesario. Por defecto es un deportivo similar a un Lamborghini Diablo. Sin embargo, si de repente te lanzas a un río o un lago, ¡se transforma en lancha motora antes de tocar el agua! Cuando recibe varios impactos y pierde blindaje, por sí solo se deshace de la carrocería y se transforma en una moto futurista similar a las de *Extreme-G 3*. Y del mismo modo, si te lanzas con esa moto al agua, se transforma en una moto acuática a lo *Jet Moto* o *SplashDown*. Lo único que hay en común en todos los casos es el armamento, claro: una ametralladora cuyas balas no se gastan nunca, y diversos extras como lanzamisiles, cohetes, aceite, humo...

Spy Hunter, en realidad, es la actualización para PS2 de un viejísimo arcade de principios de los ochenta que llevaba el mismo nombre. En aquel, conducías un supercoche con vista cenital y tenías que librarte de la gentuza de la carretera como mejor pudieras, utilizando todas las artimañas posibles: disparando, embistiendo lateralmente a los malos para echarles de la carretera o empotrarlos contra tráfico civil, echando grasa sobre el asfalto para hacer resbalar a quienes te siguieran... Y todo eso, pero en 3-D y a la velocidad a la que se mueve un juego de carreras de PS2, es lo que podrás hacer aquí.

Tanto la idea original como los conceptos individuales de *Spy Hunter* son una magnífica base. En cada misión cuentas con un objetivo principal que cumplir y varios secundarios. Si completas el objetivo principal, pasas a la siguiente misión; si completas alguno o varios de los secundarios, se premia tu pericia con armas extra e incluso nuevas misiones y opciones secretas. Vaya, que siempre tendrás una buena razón para volver a jugar en una misión aunque ya la hayas superado. Y si crees que puedes pasarte todos los niveles cumpliendo todos los objetivos, vas listo. Ni te imaginas lo complicado que resulta el sistema de control, especialmente en las primeras partidas. ¡Se usan todos los botones, para las diferentes armas y posibilidades de movimiento de tu vehículo! Menos mal que el cacharro se transforma por sí solo en lo que más convenga en cada caso, porque si encima tuvieras que preocuparte también de eso...

«Es la actualización para PS2 de un viejísimo arcade de los ochenta»

La variedad de los escenarios y enemigos —entre los que encontrarás incluso helicópteros a los que freír a misilazos—, la cantidad de armas disponibles, los objetivos secundarios, las misiones secretas y un largo etc. hacen de *Spy Hunter* un juego prácticamente inagotable, y siempre fabuloso. Aunque su aspecto no sea sobresaliente y el control requiera cierta paciencia, merece la pena insistir. No te decepcionará. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Sólidos, suaves y rápidos

JUGABILIDAD 7
Tanto botón marea un poco...

ADICTIVIDAD 8
Gran variedad de niveles y armas

CONCLUSIÓN
Divertido, rápido, variado y lleno de secretos. Al principio es difícil acostumbrarse a él; después, es imposible cansarse.



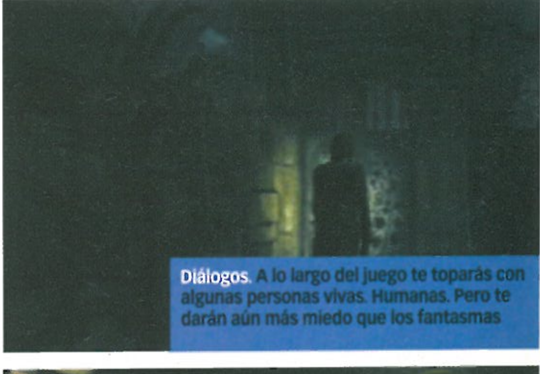
CARACTERÍSTICAS • **¡Hay modos para dos jugadores bloqueados al principio!**





Luz. Es genial encontrar un área con visibilidad de vez en cuando, ¿no crees? Respira un poco...

Personajes. Tú eliges, chico o chica. Pero querrás pasarte el juego con los dos, ya que el desarrollo del juego es diferente en cada caso.



Diálogos. A lo largo del juego te toparás con algunas personas vivas. Humanas. Pero te darán aún más miedo que los fantasmas



Fantasmas. Para hacerlos huir, alúmbralos con la linterna. Qué tontos...

ALONE IN THE DARK IV

Estás solo, en la oscuridad, y sólo tienes un pad negro en tus manos...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **DARKWORKS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Alone in the Dark IV* (*PSMag55*, 9/10)
Idéntico, pero en PSOne, impresiona mucho más.

PS2: *Resident Evil Code: Veronica* (*PSMag58*, 9/10)
Una auténtica pasada, ¡y en 3D! Pero casi idéntico al de DC

Nada como un juego de miedo en esta época del año. ¡Es el momento ideal para jugar a algo así! Justo ahora, con el frío. El viento vuelve a silbar en los muros exteriores de tu casa. Las corrientes de aire gélido entran de sopetón, a veces, por las juntas de las ventanas. A medianoche, suena de forma siniestra el suelo de tarima del pasillo con los pasos de tu abuelo, que se levanta de la cama para ir al servicio... Necesitas hacerte con este juego. O, si lo prefieres, con *Silent Hill 2*, esperando otro mesecito, claro.

El *Alone in the Dark IV* de PS2 no ofrece nada inesperado, como seguramente ya habrás imaginado. Es el mismo juego que el de PSOne, pero con fondos al doble de resolución y personajes mucho más definidos (como los de la versión para PC). Casi podría decirse que se trata del juego de PC en PS2, aunque con el comienzo del juego de PSOne (el de PC sólo se diferenciaba del de PlayStation en las localizaciones de los primeros minutos de juego). Es prácticamente imposible que, a estas alturas, todavía no conozcas alguna de las versiones. La de PC, la de DC, la de PSOne... ¡Alguna has tenido que probar! Y si ha sido así, ya sabes todo lo que hay que saber sobre *Alone in the Dark IV*. Como en PC, DC y PSOne, éste es un juego brillante de fondos prerrenderizados y personajes en 3D estilo *Resident Evil*, pero embadurnado en un terror mucho más psicológico, más cercano al estilo de *Silent Hill* (aunque claro, está a años luz de la obra maestra de Konami). La acción resulta algo repetitiva, debido a la reaparición de malos en los sitios que ya limpiaste de enemigos en las anteriores ocasiones en las que estuviste allí, y los problemas de munición permanecen intactos. Es imposible cargarse a todos los malos.

Los puzzles a veces son un tanto ilógicos, y los ítems que debes recoger están tan bien integrados en los recargadísimos fondos prerrenderizados, que muchas veces los pasas de largo o te pasas un buen rato buscándolos, cuando en realidad los tienes delante de tus narices. Eso sí: los efectos de luz son superiores a todo lo que había existido en este género hasta ahora. Como los del juego de PSOne, pero con la resolución de un título de PS2. Bestiales.

«Es el mismo juego, pero con personajes y fondos mucho más definidos»

Y el doblaje de textos y voces al castellano es igualmente estupendo.

No obstante, todo esto ya era más o menos así en las versiones de *Alone in the Dark IV* para el resto de soportes, como decíamos al comienzo de este análisis. Y a eso deberás añadir, en esta ocasión, un pequeño dilema sobre el que deberías meditar seria y profundamente: *Silent Hill 2*. ¡La continuación del juego de terror de Konami está a la vuelta de la esquina! Hacerse con *Alone in the Dark IV* para PSOne tenía bastante sentido, porque era una fabulosa forma de esperar a *Silent 2* y no había ningún *Resident Evil* para ir tirando. Faltaban varios meses para *Silent 2*. Pero ahora... ¡ya sale el mes que viene! Qué decisión tan delicada...

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
Planos, pero magníficos

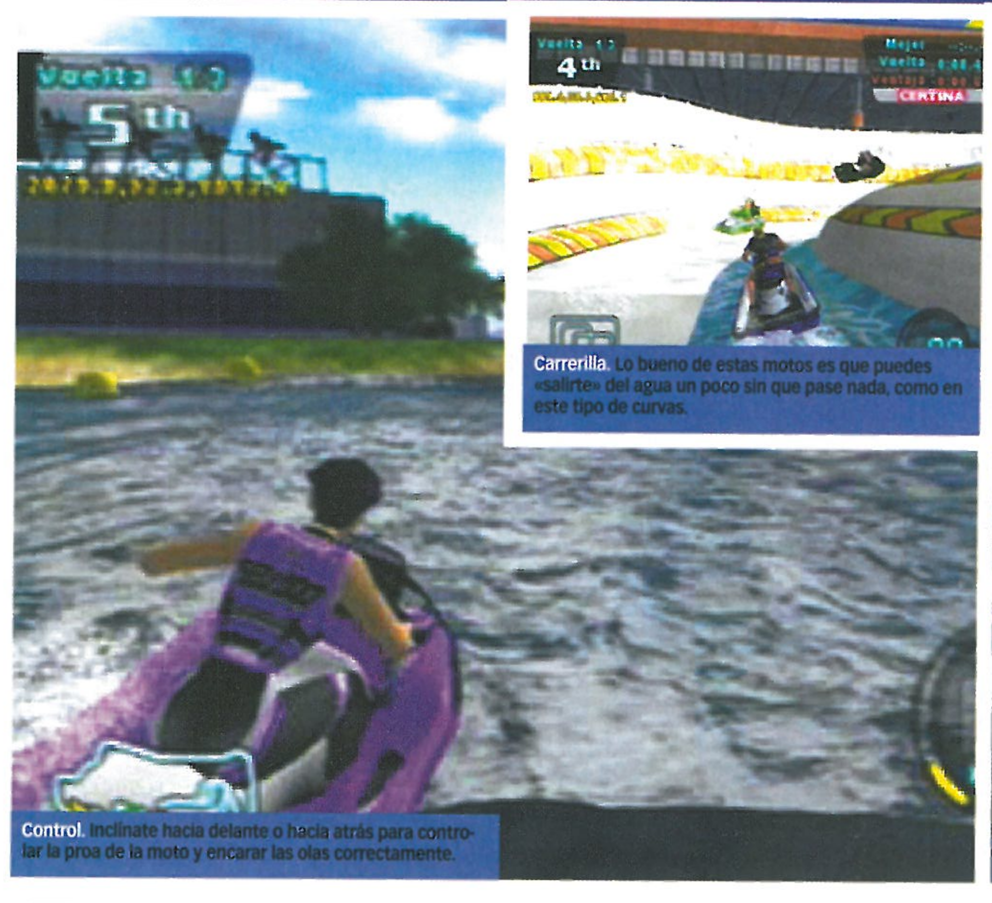
JUGABILIDAD 7
Esos retorcidos puzzles...

ADICTIVIDAD 8
Imposible abandonarlo, pero es corto

CONCLUSIÓN
Si todavía no conoces las demás versiones y no puedes esperar a *Silent Hill 2*, genial. Pero sólo en ese caso.



CARACTERÍSTICAS • **Dos personajes, dos historias, dos juegos en uno • Los mejores efectos de luz que hayas visto jamás**



Control. Inclínate hacia delante o hacia atrás para controlar la proa de la moto y encarar las olas correctamente.

Carrerilla. Lo bueno de estas motos es que puedes «salirte» del agua un poco sin que pase nada, como en este tipo de curvas.



Sensación. Si dejas de mirar a tu personaje, casi te parecerá estar dentro de la pantalla. ¡Sécate y sigue corriendo!



Agua. Jamás has visto un agua tan real en un videojuego, imposible.

SPLASHDOWN

¿*Wave Race 64*? No estaba mal, pero no era lo mismo...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *JET MOTO 2*
(*PSMag50*, 5/10)
Insoportablemente malo. Cada vez que juegas, parece peor.

PS2: *MOTO GP*
(*PSMag50*, 7/10)
Genial, pero sobre asfalto. No se parece mucho a *SplashDown*, no

Pilotar una moto de agua, esa fantasía que todos hemos tenido alguna vez. Subirse encima, equipado con las protecciones pertinentes, sujetarla fuertemente y disfrutar del vaivén... ¡Eh, eh, que seguimos hablando de motos de agua! ¡No te equivoques, malpensado!

En cualquier caso, la idea de convertir este deporte en videojuego no es de Rainbow Studios. Mucho antes que ellos, ya lo hizo la gente de Nintendo para N64, centrándose principalmente en la suavidad de los gráficos y la «pureza analógica» del control. Y más o menos esa misma fórmula han utilizado estos chicos para crear *SplashDown*, un título basado, fundamentalmente, en la jugabilidad y la suavidad, en la libertad de movimiento y en la verosimilitud de la animación. Una pasada, vamos.

Lo que ocurre es que, aquí, Rainbow Studios ha contado con un apoyo tecnológico del que Nintendo carecía en su momento: la capacidad de PS2. *SplashDown* es el primer juego de PS2 basado en *vóxels* —píxeles volumétricos—, con los que se pueden obtener resultados increíbles. A grandes rasgos, podría decirse que el sistema de *vóxels* permite la creación de entornos mucho más detallados que los poligonales exigiendo menos potencia y con la capacidad de transformarse aleatoriamente siguiendo unas determinadas directrices matemáticas. ¿Complicado? Vale, lo explicaremos de una forma mucho más fácil de asimilar: el agua parece de verdad.

También *Silent Hill 2* utilizará *vóxels* para las caras de los personajes, por ejemplo, eliminando cualquier posible rastro de las típicas aristas que hay entre polígonos y dando lugar a gestos y animaciones mucho más verosímiles. Lo que ocurre es que, en el caso de *SplashDown*, sólo el agua ha sido generada mediante *vóxels*. EL resto de los escenarios, personajes, motos y obstáculos, se componen de polígonos. Polígonos más bien normalitos... Lo que queda al final, como resultado, es un juego de gráficos más bien pobres con un agua que parece real. Y, como el principal componente del juego y de los niveles es el agua, el efecto de incoherencia entre agua y «lo demás» salta a la vista.

De todas formas, podría decirse que ése es el único «fallo» del juego (si se puede considerar *fallo* el hecho de que el agua sea *demasiado real* comparada con lo demás). Todo lo demás nos encanta. El sistema de control es sublime. Te permite apurar las posibilidades de tu moto con una precisión impresionante, ya que el stick izquierdo controla al mismo tiempo la dirección y la inclinación del aparato.

Y lo mismo es aplicable a las olas que producen las motos de tus adversarios, los túneles, las pequeñas islas u obstáculos que puedes sobrepasar tomando carrerilla... ¡Las posibilidades y la libertad de acción son abismales! Como la lista de acrobacias posibles en los saltos, por supuesto. Incluso el nivel de dificultad requiere toda tu atención para alcanzar la meta en los primeros puestos alguna vez. Vaya, que es un título a tener en cuenta, no deberías perdértelo. ●

«El sistema de control te permite apurar con una total precisión»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
El agua, perfecta; los personajes, no

■ JUGABILIDAD 8
Un sistema de control fantabuloso

■ ADICTIVIDAD 8
Variedad de personajes y circuitos

CONCLUSIÓN

La diferencia del agua respecto al resto de los gráficos, resulta algo... «visualmente incoherente».



CARACTERÍSTICAS • 9 personajes y 21 circuitos inspirados en lugares reales.



ARTIC THUNDER

DATOS DISPONIBLE **SÍ** ■ PRECIO **9.990** ■ DISTRIBUIDOR **VIRGIN**

Artic Thunder es, exactamente, como te esperas que sea. Sólo necesitas saber que es un *juego de carreras de motos de nieve estilo arcade* para hacerte una idea de todo lo que no se dice en esa frase. Velocidad a raudales, escenarios radicalmente distintos inspirados en lugares famosos de todo el mundo, turbos, rampas, atajos y bifurcaciones, los personajes de siempre, etc., etc., etc. Incluso sus defectos son convencionales: problemas de cámara, que a veces se rezaga cuando necesitas que gire contigo en las curvas más cerradas; un control insuficientemente preciso; demasiada velocidad como para controlar a tu personaje adecuadamente; y pérdidas de cuadros por segundo cuando hay muchos elementos en pantalla. Los malos, como ya habrás adivinado sin necesidad de más pistas, se conocen los circuitos de memoria y jamás cometen errores. Menos mal que, de vez en cuando, se atacan entre ellos y pasan de largo algún que otro atajo, permitiéndote ganar tomando un par de turbos accidentalmente... En fin, uno de esos juegos de carreras que no va a destacar por sus virtudes precisamente. ■





VEREDICTO
Edición oficial española de PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Un juego de carreras estilo arcade con motos de nieve. ¿Realmente necesitas más datos?
6 /10



¡Saltaaaaa! Un arcade de carreras sin saltos kilométricos, no sería en absoluto arcade

Ítems y armas. Los ataques tienen nombres tan originales como «bola de nieve atómica» y cosas así...

En camino

OTOÑO
- **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP** Sony
- **TONY HAWK'S PRO SKATER 3** Proein
- **18 WHEELER** Acclaim
- **AGE OF EMPIRES** Konami
- **JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO** EA
- **SMUGGLER'S RUN 2** Proein
- **SHADOWMAN: SECOND COMING** Acclaim
- **WIPEOUT FUSION** Sony
- **GRAND THEFT AUTO 3** Proein

INVIERNO
- **JAK & DAXTER** Sony
- **DEVIL MAY CRY** Electronic Arts
- **BLACK & WHITE** Virgin
- **DROPSHIP** Sony
- **ENDGAME** Planeta de Agostini
- **PARAPPA THE RAPPER 2** Sony
- **ISS PRO EVOLUTION SOCCER 2** Konami
- **SILENT HILL 2** Konami
- **STUNTMAN** Infogrames
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO** Virgin
- **WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT** Proein
- **MOTO GP 2** Sony

...viene de la página 13

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Ⓐ Opción seleccionada



¿Sorprendido? Aunque al principio estés a salvo, los *ciborgs* descubrirán enseguida tu escondite y en un plis plas te llenarán el cuerpo de objetos de metal punzantes. La esperanza de la humanidad de sobrevivir ha desaparecido gracias a ti. Has provocado el fin del mundo.

Sigue jugando
VUELVE A LA PÁGINA 13

PAREN LAS MÁQUINAS

TOCA RACE DRIVER

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** CODEMASTERS
DÓNDE WWW.CODEMASTERS.COM

PRIMER VISTAZO ¿Cómo mejorará la fantástica serie?

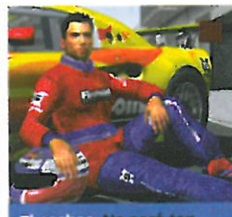


Tras crear *TOCA World Touring Cars* (7/10) para la PS1, Codemasters prepara el debut de la franquicia en la PS2 para su lanzamiento en primavera del 2002.

Además de la IA de cada piloto individual, un mayor número de competiciones con licencia oficial —incluido el nuevo campeonato AVESCO V8 Supercar de Shell, en Australia— y hasta 14 coches a la vez en pantalla, el motor de física del juego promete un nivel de realismo sin precedentes.

Y uno de los factores clave para ello es el verosímil destrozo de la chapa debido a los choques, ya que el desarrollador aplicará el mismo sistema que usa la industria del automóvil para crear pruebas de colisiones simuladas por ordenador.

Aún falta bastante por hacer pero, por ahora, parece muy poco probable que este título acabe saliéndose de la pista.



El cachas. No será tan guaperas después de un buen trompazo

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE

Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de PlayStation: *Spyro, el año del dragón* y *Crash Bash*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Edición oficial española de PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

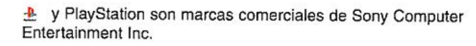
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

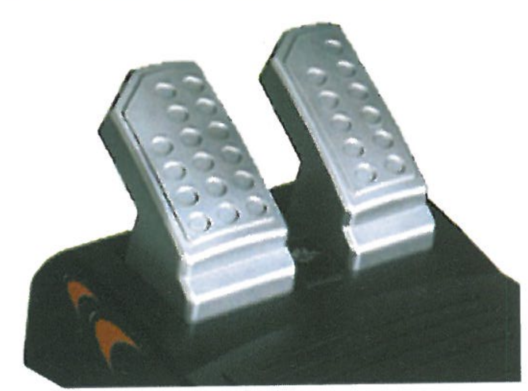
Firma del titular

............., a .... de ...... de 200. . .

(Población) (Fecha) (Mes)















MCLAREN FORCE FEEDBACK STEERING WHEEL

PRECIO 15.990 (IVA no incluido) **DISPONIBLE** SÍ **DISTRIBUIDOR** ACCLAIM



Es hora de ponerse serios: tienes la mejor consola del mercado y necesitas el mejor volante del mercado. Así de simple. Cueste lo que cueste. Pero claro, si no cuesta mucho, mejor...

Por si alguien todavía no se ha enterado a estas alturas: ¿qué es la tecnología *force-feedback?* ¿En qué se diferencia de la vibración tipo DualShock? Probablemente sabes ya que son dos cosas muy distintas, pero por si acaso, te contamos qué es cada cosa para dejar las cosas bien claras. La tecnología DualShock se basa en la «vibración interactiva», haciendo que un pad o un periférico tiemble con diferentes grados de intensidad en función de lo que suceda en la pantalla. Pero la tecnología *force-feedback* va mucho más allá... El *force-feedback* es algo así como la «resistencia variable» en un periférico. Vaya, no ha quedado lo suficientemente claro...

Bien, supón que juegas a *Gran Turismo 3* —compatible con ambas tecnologías— con un volante de tecnología DualShock convencional, como la mayoría de los de PSOne. Al chocar contra una valla, el aro del volante vibra un poco; cuando te sales de la pista, las ruedas vibran un poco hasta que regresas al asfalto; si alguien te embiste, desde cualquier dirección, sientes un golpecito (una vibración leve), etc. En cambio, si haces todo eso con un volante *force-feedback,* el resultado es muy diferente. Si, por ejemplo, chocas contra una valla en la parte derecha de la pantalla, tu coche «rebotará» y el volante girará por sí solo hacia la izquierda como lo haría el de un coche de verdad. Si te sales del asfalto y te metes en las zonas con tierra, los baches se apoderarán de tu dirección y tendrás que sujetar con fuerza el volante para mantener las ruedas más o menos rectas y regresar a la pista. Y si alguien te embiste por la izquierda, por ejemplo, el volante girará bruscamente hacia ese lado dificultando el control del vehículo. Para entendernos: la conducción con un volante *force-feedback* es, más o menos, como la que se experimenta con un coche de verdad. Siempre que el juego en cuestión sea compatible con esta tecnología, claro.

Hasta el momento, sólo el WingMan Force, de Logitech —volante oficial de *Gran Turismo 3*— era compatible con la tecnología *force-feedback* de juegos como *GT3, World Rally Championship* y *BurnOut.* Ahora, el nuevo periférico con licencia de McLaren compite directamente contra todas las tecnologías anteriores.

Y es que éste no sólo es un volante compatible con *force-feedback,* sino que también está dotado de vibración estilo DualShock y de todos los extras. ¡Incluso la caja de los pedales vibra! Y por si eso fuera poco, cuenta con un *kit* aparte con una palanca de cambios de cuatro direcciones y freno de mano. Vaya, que el McLaren Force Feedback Steering Wheel tiene TODO lo que ha tenido alguna vez cualquier otro volante para PSOne o PS2. ¡Todo! Compatible con todos los modos: digital, analógico, NegCon, DualShock y *force-feedback.* Casi nada. Y por supuesto, también puedes usarlo con tu PSOne de toda la vida (aunque los juegos dotados de tecnología *force-feedback* sólo existen para PS2). Si lo que de verdad buscas es realismo en los mejores juegos de carreras de PS2, necesitas un volante como éste. Sólo tienes que decidirte entre el WingMan o el McLaren. El WingMan es oficial, sí; pero éste tiene pedales, freno de mano y palanca de cambios...

VEREDICTO



CONCLUSIÓN

Este periférico justifica su existencia con todos los extras imaginables: compatible con todo, adaptable a todo, regulable en todo... ¡lo tiene todo!

9 /10

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

PLAYMODELISMO

Hola. Me llamo Eduardo, tengo 14 tacos y medio y compro sin falta vuestra revista desde el número 12 (cómo pasa el tiempo). Si la compro desde hace taaanto tiempo es porque es la mejor del mercado en todos los sectores, pero vamos a lo que vamos:

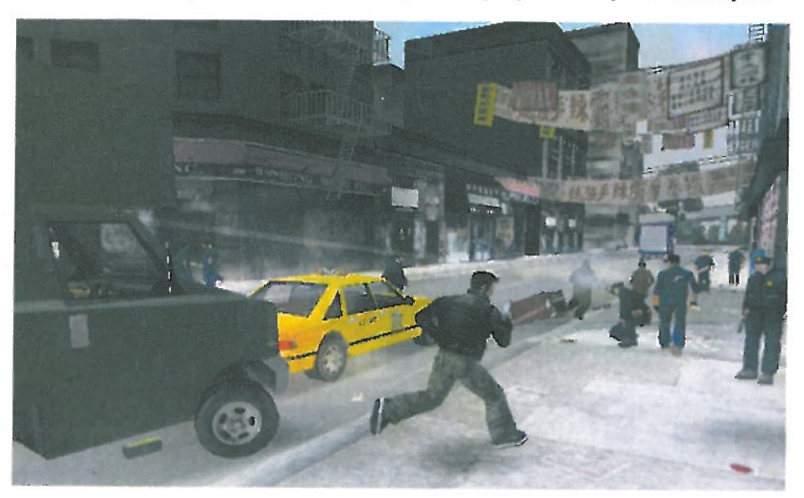
1. ¿Cuándo va a salir la nueva versión de PS2, como pasó con PSX? Yo me compré el modelo 1000, que es el más viejo (acababa de salir al mercado) y tenía fallos en la lente. No quiero que me pase lo mismo con PS2.
2. ¿Es verdad que la historia de *Final Fantasy X* o *XI* va a ser una continuación del *VIII*?
3. Hace tiempo que no habláis de *The Getaway*, ¿qué ha pasado?
4. Por cierto, seguid con vuestro humor inigualable, ¡me encanta!
5. ¿Es cierto que Polyphony ha conseguido la licencia de Ferrari y Porsche en *GT3*?
6. ¿Por qué os habéis cargado la sección «Orient Express»?

Una vez mandé un *e-mail* que no respondisteis; no me lo volváis a hacer, por favor. Seguid así y llegareis muy lejos.
PD: Ya os mandaré un cómic.

Eduardo Cañada
Madrid

1. ¿Estás esperando sólo por eso? El problema con la lente de las primeras PSX era la proximidad de la fuente de alimentación, lo que provocaba un rápido sobrecalentamiento del láser y errores en la lectura. Esto se solucionó «de aquella manera» separando ambos componentes en modelos posteriores de la consola, y sería demasiada ineptitud por parte de Sony tropezar en la misma piedra con PS2 (que además viene con ventilador de serie por si las moscas). Lo que sí está cambiando continuamente en la PS2 es la placa base, pero más por motivos antipiratería que por fallos en el diseño.
2. No, no es verdad. Y además es mentira. Los demás dejad de alborotar, que un despiste lo tiene cualquiera.
3. Lo que pasa siempre con cualquier título de Iberia (perdón, con cualquier título estrella). Confiamos en que los retrasos no lo lleven más allá de Navidades.
4. ¿Quieres saber la última? Está Bill Gates arreglando una bombilla. En esto que llegan un francés, un italiano y un español y dice el francés... (etc.) *PSMag. Humor inigualable.*
5. No. En lugar de Porsche tienes RUF (que ya salía en *GT2* y es más o menos lo mismo), pero Ferrari sigue siendo un *ya-veremos* en *GT3*.
6. Cosas del nuevo diseño de la revista. La verdad es que se echa de menos, intentaremos hacer algo al respecto.

Y perdona lo del *e-mail* no respondido, ¿eh? Si hubiéramos sabido que era tuyo...



PSMAG Y *PSFANZ*

¡Hola a todos! Os escribo porque estoy formando un club de PSX y PS2 y me gustaría que se uniera alguien más, como los lectores de esta revista, que por cierto es la mejor del sector (felicidades a todos los que hacéis esto posible). El club tendrá «fanzine» propio y muchas cosas más, los que estén interesados en incorporarse pueden escribir a:
Mikel Ursua Olmo
Avenida de Irún, n.º 24, 1º
Arre (Navarra)
Muchas gracias. Un saludo y hasta otra.

Mikel Ursua
Arre (Navarra)

Pues nada, ahí queda eso. En el fondo nos preocupa un poco esta manía que os ha entrado a todos de agruparos en clubes y colectivos pro-PlayStation (sois como críos), pero básicamente confiamos en que el «fanzine» sea lo bastante cutre como para no quitaros el vicio de seguir comprando *PSMag*. Que no es broma, demonios...

PESADILLA DE UNA NOCHE DE VERANO

Hola, me llamo Edu y me gustaría que me solucionarais unos «problemillas» que tengo con algún juego que otro. De paso, podríais darme vuestra opinión sobre el argumento para un juego de terror del bueno que se me ha ocurrido en mis abrasadoras noches de verano.
1. Me gustaría que me dierais algún truco para *Spec Ops: Cover Assault*.
2. Tengo el *Discworld* y estoy atascado en un sitio donde hay que pillar a un duende, pero un viejo loco inventor (o algo así) no me deja. Lo he intentado de todas formas, pero no hay manera. ¿Qué tengo que hacer?
3. He leído que por las tiendas «rulan» unos cartuchos para meter códigos en la consola, llamados «Explorer» y «Equalizer». ¿Valen para todas las PSX? Lo digo por el tema de los cartuchos, que según tengo entendido sólo se pueden acoplar a los primeros modelos de Play (y los que nos la compramos unos cuantos años después tenemos que fastidiarnos). ¿Cuánto valen? ¿Necesitaría los dos?
4. Por último, había pensado en crear un juego de terror en el que el protagonista fuera Joaquín Luqui como «el gran bombillo estropajero», capitán de una horda de bolas de billar asesinas y muy, muy crueles. Los efectos musicales los pondría Raphael con su terrorífica y patética versión de «Maldito duende». Da miedo, ¿verdad? Pues si a alguna compañía le mola el argumento, le invito a que me contrate.
Bueno, creo que ya os di bastante la tabarra, y no quisiera que me excomulgarais de vuestra revista. Adiós y muchas gracias.
PD: Creo que deberían subirle un 200% la paga al que contesta las cartas, porque menuda paciencia y aguante que tiene para dejar contento a todo el mundo.

Eduardo Fco. Cuenca
Elche (Alicante)

1. Pues no tenemos ninguno... todavía.
2. A estas alturas deberás tener un



poco de maíz y un frasco. Mete uno dentro del otro y el alquimista (el «viejo loco inventor») se esconderá asustado, dejándote vía libre para entrar en la casa.
3. Como bien dices, esos cartuchos usan el puerto paralelo que fue suprimido hace unos años debido al «uso alternativo» que le daba mucha gente (ya que permiten profundizar en las vergüenzas de la consola y proporcionan un interesante control sobre ella. *Demasiado interesante*, según Sony). Pero si lo único que quieres es introducir códigos en los juegos, prueba el «Xploder CD9000»: montones de trucos metidos en un CD que basta con que cargues antes del juego, sin necesidad de puertos ni cartuchos. El precio, unas 4.000 cucas.
4. ¿Un ejército de bolas de billar? Dantés-co... Suponemos que el héroe tendría que ser el inimitable Toni Genil (qué quieres, tratándose de terror había que encajarlos de algún modo). Parece que Capcom tuvo la misma idea con un tipo llamado Sir Arthur hace ya un montón de años. ¿No te imaginas al protagonista de tu juego dando saltos en ropa interior? ¡Hasta «la Loli de España» se parece cada vez más a la chica de *Ghost 'N' Goblins*! Ah...

PD: (El que responde las cartas): A quien sí que habría que aumentar el sueldo es «al que paga al que responde las cartas»; una persona estupenda, bellísima, maravillosa, modelo de virtudes para todos nosotros y generosa hasta lo imponderable. *Tú y yo lo sabíamos, es lo más de lo más, tres dos o uno guau guau guau*.



CARTA ESTRELLA

UN PAR (DE TRES PARES) DE PREGUNTAS

¡Holas! Quería felicitaros por esta «peazo» revista que hacéis, pero también tengo un par de dudillas que me gustaría que vuestras mentes superiores contestaran. Ahí van:

1. El juego de Xena, ¿es bueno? Es que me gusta el «rollete» de la serie. Mi hermano dice que, si no sé en qué gastar el dinero, se lo dé a los pobres.
2. *Theme Park World*, *Radikal Bikers*, *Ready 2 Rumble* y *Resident Evil: Director's Cut*, ¿están traducidos al español?
3. ¿Qué tiene de diferente *RE: DC* respecto del primero? Y *RE: Gun Survivor*, ¿es malo? ¿Sigo el consejo de mi hermano?
4. Parece mentira que todavía existan los Power Rangers. Pensaba que los únicos que tenían un pacto con el diablo eran los de Barrio Sésamo (Epi, Blas, Coco y demás) y Walker, el «Ranger» de Texas.
5. Respecto a la carta de Bond, James Bond, del número 57: yo prefiero el *Tony Hawk* al *Matt Hoffman*, porque el segundo es una copia del primero (pero con bicicleta) y se cae sin razón aparente (al menos, a mí me pasa eso).
6. En *GT* («As heaven is wide»), *GT2* («I think I'm paranoid»), *NHL 2000* («Push it») y *F1 Racing Championship* («Girl don't come») salen canciones de Garbage, pero no consigo encontrarlas. ¿Me podéis decir dónde están?
7. El mes pasado estuvisteis muy pobres en cartas, ¿qué pasó?
8. ¿No hay ningún juego de Play parecido a *Los Sims* (sin Jorge ni Mª José)?
9. ¿Seguirá *Resident Evil* el camino de *FF*? Ya van seis, ¡aunque por mí, encantada!
10. En el concurso de los retos, ¿el juego de regalo es el mismo en el que participas?
11. ¿Por qué no escriben chicas últimamente (a excepción de mí, claro)?
12. ¿Dónde está Carlos? ¡Llamemos a Lobatón! ¿Podría estar involucrada la directora?

Muchas gracias, espero que publiquéis mi carta (creo que mis dudas son razonables).
PD: Prefiero el FIFA (en modo profesional) al ISS. Me parece mejor por los detalles.
PD2: Dejo mi dirección, por si alguien quiere escribirme:
Isoré Padrón Rodríguez
c/ La Puntita EDF. Paraíso nº6, 2ºD, nº10
Candelaria (Tenerife)
C.P. 38530

Isoré Padrón
Candelaria (Tenerife)



1. Tu hermano es una buena persona, hazle caso.
2. Por orden: no, no (ni falta que hace), no y no.
3. Tiene como extras un modo «Training» (más sencillo que el juego original) y el modo «Advanced», donde hay nuevos ángulos de cámara y nuevos trajes para Chris y Jill. En cuanto a *RE: Gun Survivor*, vuelve a hacerle caso a tu hermano. Es terrorífico, pero no el tipo de terror que estás pensando.
4. Te olvidas de los *Teletubbies*, *Army Men*, *Las Súper Nenas*, Jose Manuel Parada...
5. Que el segundo es una copia del primero es más que evidente. *Tony Hawk* tiene el mérito de haber innovado en su día, pero aparte de esto pocas diferencias hay si los consideramos como títulos independientes. Los «skaters» preferirán *TH*, los «bikers» *MH*, y los que no sean ni lo uno ni lo otro... ¿a qué dedican su tiempo libre?
6. Er... ¿escondidas? No podrás escucharlas desde un equipo de música convencional, ya que están grabadas en formato comprimido (normalmente por motivos legales) y se necesita el chip de sonido de la consola para reproducirlas. Sí, a nosotros también nos fastidia.
7. Pasó que tuvimos un «apretón de cierre» y no hubo sitio para más. Viéndolo por el lado positivo, nos quedamos con que PSX y PS2 siguen dando lo bastante de que hablar como para desbordar otras secciones.
8. No. Y no sólo en Play, *Los Sims* también es un juego único en PC.
9. Habrá *Resident Evil* para rato, aunque (al menos a medio plazo) deberías ir pensando en hacerte con una Game Cube.
Nintendo ha firmado un contrato con Capcom que le garantiza la exclusividad de unos cuantos *RE* en los próximos meses. Bueno, no es que nos haga mucha gracia, pero aquí siempre hemos preferido *Silent Hill*...
10. No le pidas peras al olmo. Buscamos excedentes por la redacción y enviamos lo primero que encontramos, siempre que tenga forma circular y no se queje al bajar la tapa de la consola. Qué esperabas, tampoco vuestros «récords» (ja, ja) son tan buenos...
11. Ni idea, buena pregunta. Estábamos pensando en ir cambiando la foto.
12. Ah, es difícil encontrar a alguien que todavía se busca a sí mismo. La dire, por lo visto, no pudo soportar más la idea de que un ex-subordinado encontrara la paz interior y se ha ido tras él sin decir ni «¡grunt!» (menudo espectáculo verla doblar los barrotes de la jaula con las pestañas), y ahora tendremos que seguir sus «monicadas» vía satélite. Bueno, no hará falta un satélite especialmente grande, pero no será lo mismo. En fin: «*que mucha mierda pa los dos*». En el buen sentidooo...

PD: Como siempre, sois libres de equivocaros. Y no vamos a caer en el tópico de comentar lo poco que las mujeres sabéis de fútbol...

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

NIGHTMARE CREATURES 2

CÓMO... MATAR ALGO QUE YA ESTÁ MUERTO

Cruzar paredes
Mantén pulsado R1, R2, ○, □ y pulsa SELECT en el menú principal. Un mensaje te confirmará que el código es correcto.

Vidas infinitas
Pausa el juego, mantén pulsados R1, R2, ○, □ y pulsa START. Elige la opción trucos para acceder a las vidas ilimitadas.

Enemigos invencibles
Pausa el juego, mantén pulsados R1, R2, ○, □ y pulsa START. Elige la opción trucos y pulsa□, ○

Selección de nivel
Destaca la opción 'New game' y mantén pulsado R1, R2, ○, □, START. Destaca la opción 'New game' de nuevo y utiliza el pad para elegir el nivel. A continuación, pulsa ✕ para aceptar la selección.

Matar con un solo golpe
Pausa el juego, después mantén pulsados R1, R2, ○, □ y pulsa START. Elige la opción trucos y pulsa L1, R2, R1, □, START

***Continues* ilimitados**
Pausa el juego, después mantén pulsados R1, R2, ○, □ y pulsa START. Elige la opción trucos y pulsa L1, L2, R1, START

Súper *power-up*
Pausa el juego, después mantén pulsados R1, R2, ○, □ y pulsa START. Elige la opción trucos y pulsas L1+R1+START en el menú de trucos.



Alivio rápido

MADDEN 2000
¿Fútbol americano? Eso es coser y cantar, y si introduces estos códigos en la pantalla de códigos verás que aún es más fácil.

PASES BALA: FASTFORWARD
ESPACIO Y TIEMPO CURVADO: EMC2 o MOEBIUS
LA DEFENSA GANA PUNTOS: FRAPLAPRO
MÁS FÁCIL COGER LA PELOTA: MAGNASAVE



FUMBLE MÁS FÁCIL: ROLLERJAM
INTERCEPCIONES MÁS FÁCILES: PICKEDOFF
LÍNEAS LATERALES ELÉCTRICAS: STATICCLING
PRIMER DOWN A 20 YARDAS: FIRSTIS20
PRIMER DOWN A 5 YARDAS: POPWARNER
CABEZAS FLOTANTES: TALKINGWHAT
INTERCEPCIONES SIEMPRE: PRIMETIME
EQUIPO GRANDE CONTRA PEQUEÑO: MINIME
PLACAJES MÁS DIFÍCILES: TEFLON
JUGADORES SE CANSAN RÁPIDO: FINALTIME



BRAZOS AGARROTADOS: SAMACKDOWN
SALTOS MÁS LARGOS: SPRONG
CORRER MÁS RÁPIDO: NO2
NUNCA SE ATACA AL QUARTERBACK: QBINTHECLUB
EL QUARTERBACK NUNCA LANZA INTERCEPCIONES: EXPRESSBALL
SUPER SALTOS: SUPERJUMPS
PENALIZACIONES MÍNIMAS: REFISBLIND
TOUCHDOWNS 10 PTS, FIELD GOALS 7 PTS: DRBENWAY
LOS 49ERS DEL 94: GOLDRUSH
LOS 49ERS DEL 88: CALLMESALLY
TODO EL EQUIPO MADDEN: TEAMMADDEN
LOS BEARS DEL 85: DOORNOB
LOS BENGALS DEL 88: PTMOMENFOGET
LOS BILLS DEL 90: SPOON
LOS BRONCOS DEL 97: EARTHPEOPLE
LOS BRONCOS DEL 86: BLUESCREEN

DIE HARD TRILOGY

CÓMO... LUCIR UNA CAMISETA IMPERIO CON CLASE

Die Hard 1

Pausa el juego, selecciona 'Quit' en la pantalla de opciones y mantén pulsado R1 mientras introduces las siguientes secuencias:

Invencibilidad: →, ↑, ↓, □

Granadas: →, □, ↓, ○

Munición: ↓, □, □, →

Modo gordos: →, □, □, ↓

Los cuerpos se levantan: ↓, □, △, ↓

Invertir los controles: →, □, △, →

Modo esqueletos: diez veces △, → cuatro veces

Modo tonto: ↓, ○, ○, ↓, △, ↓,

Muertes extrañas: ○, ○, □, □, →

Munición ilimitada y diferentes pistolas: →, ↑, ↓, ↓, □, →. **Repítase para cambiar de arma**

Die Hard 2

Editor de mapa e invencibilidad: →, ↑, ↓, □

Modo gordos: ←, △, →, ↓

Modo esqueletos: ↓, □, △, ↓

Munición adicional: →, □, ←, ○, △, ↓

Modo Fergus: ○, ↓, ↓, □, ✕, □

Invencibilidad: ↓, △, →, □

Die Hard 3

Modo gordos: _←, △, →, ↓

Invencibilidad / Modo Fergus: ○, ↓, ↓, △, ✕, □

Coche levitando: →, □, ←, △, ✕, □, ↓

Modo plano: ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←

Cámara lenta: ←, ↑, ←, ←, □, ↓

Cámara desde el cielo: ○, →, ↓, □, △, ←

Vista de la persecución: ↓, ○, ↓, ○

Cámara muy lenta: ○, ↓, ↓, □, →

999 turbos: ○, ○, □, □, ↓, ↓, ✕, ✕

Vidas infinitas: ←, ○, ↑, ↓, □, →

Dados en el retrovisor: →, ○, ←, ←, □

Modo OVNI: →, □, △, ↓, ✕, ✕, ✕







CRASH TEAM RACING

CÓMO... CONDUCIR COMO UN ANIMAL DESBOCADO

Jugar como Penta Penguin:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑

Jugar como Ripper Poo:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa →, ◎, ◎, ↓, ↑, ↓, →

Jugar como N. Tropy:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →

Jugar como Papu Papu:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ←, △, →, ↓, →, ◎, ←, ←, ↓

Jugar como Komodo Joe:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ↓, ◎, ←, ←, △, →, ↓

Jugar como Pinstripe:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ←, →, △, ↓, →, ↓

Pistas adicionales:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa →, →, ←, △, →, ↓, ↓

Plataformas superturbo:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa △, →, →, ◎, →

Invisibilidad:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ↑, ↑, ↓, →, →, ↑

Bombas ilimitadas:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa △, →, ↓, →, ↑, △

Fruta Wumpa ilimitada:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ↓, →, →, ↓, ↓

Máscaras ilimitadas:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa ←, △, →, →, ←, ◎, →, ↓, ↓

Ver contador de turbo:
En la pantalla de inicio, mantén pulsado L1, R1 y pulsa △, ↓, ↓, ◎, ↑



Alivio rápido

LOS BROWNS DEL 86: KAMEHAMEHA
LOS CHARGERS DEL 81: BUILDMONKEYS
PALLASOS: CARNEYS
COMETAS: ONESMALLSTEP
LOS COLTS DEL 95: PREDATORS
LOS DOLPHINS DEL 85: CHICKEN
LOS DOLPHINS DEL 81: 15MOREMIN
EQUIPO EA SPORTS: WEARETHEGAME
LOS GIANTS DEL 90: PROFSMOOTH
INDUSTRIALES: INTHEFUTURE
PERROS GUARDIANES: MADMADDEN
EQUIPO MADDEN MILLENNIUM: TIMELESS
MARSHALLS: COWBOYS
MONSTRUOS: KTHULU
MOMIAS: WRAPPEDUP
EQUIPO NFL MILLENNIUM: ALLTIMEBEST
LOS PACKERS DEL 97: TUNDRA
LOS PATRIOTS DEL 76: HACKCHEESE
PRETORIANOS: DOASWEDO
LOS RAIDERS DEL 76: GAMMALIGHT
LOS RAIDERS DEL 72: GETMEADOCTOR
LOS STEELERS DEL 95: STEAMPUNK
LOS STEELERS DEL 72: DONTGOFOR2
SUGAR BUZZ: TREMENDOUS12
TIBURON: SHARKATTACK
FABRICANTES DE JUGUETES: MASFILES
VÍBORAS: PLAYWITHHEART
TODOS LOS EQUIPOS DE LOS 60: MOJOBABY

WIPEOUT

CÓMO... MONTARTE EN TU CARRO ESPACIAL Y SALIR PITANDO

Todos los retos: THEHAIR

Todos los circuitos prototipos: CANER W

Todos los circuitos de carreras: WIZZPIG

Todos los equipos: AVINIT

Todos los torneos: BUNTY

Cambiar los triángulos Turbo azules a blancos: BEBEDEE

Las colisiones con los muros ralentizan la velocidad de la nave: NOWHEELS

Activar el modo Link 4P: LINK

Clase fantasma: JAZZNAZ

Armas aleatorias: DEPUTY

Hiperataque ilimitado: MOONFACE

Escudos y ataques ilimitados: GEORDIE

SPIDERMAN

CÓMO... VESTIR CON MALLAS Y CONSEGUIR QUE TODOS CAIGAN EN TUS REDES

Todos los trucos
EEL NATS

Selección de nivel
XCLSIOR

Invencibilidad
RUSTCRST

Vida al máximo
CDSTUR

Red ilimitada
STRUDL

Modo debug
LLADNEK

Modo cabezones
DULUX

Asombroso traje Bagman
AMZBGMAN

Todos los cómics
ALLSIXCC

Todas las secuencias de vídeo
WATCH EM

Todos los personajes de la galería
CVIEW EM

Storyboard
GOSSARD

Modo concurso 'What if'
GBHSRSPM

Traje de Spiderman ilimitado
PARALLEL

J. James Jewett
RULUR

Traje de Spiderman 2099
TWNTYNDN

Traje de Capitán Universo
S COSMIC

Traje de Peter Parker
MJS STUD

Traje de Ben Reilly
BNREILLY

Cambio rápido de Spiderman
ALMSTPKR



TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CÓMO... SER EL REY DE LA PISTA

Introduce los siguientes códigos como tu nombre:

Vehículos adicionales
CMGARAGE

Aumentar la velocidad de la partida
XBOOSTNME

Vista desde helicóptero
CMCOPTER

Atardecer
CMSTARS

Vista de cámara de TV
CMFOLLOW

Gravedad baja
CMLOGRAV





Vista kart
CMCHUN

Acceso a todas las pistas
JHAMMO

Cielo cómico
CMTOON

Lluvia torrencial
CMCATDOG

Pasar por encima de los coches
CMNOHITS



Enfrentamiento Toca y Campeonato invertido
PATSCREEM

Hacer que los otros coches conduzcan como locos
CMMAYHEM

FÁBRICA DE BICIS HOFFMAN – Nivel 1

Una suave introducción con pocas sorpresas desagradables que te da margen para experimentar y mejorar



Objetivo 4

Para salir, acciona la palanca gigante de la hondonada (*bowl*) y verás como sube la persiana. Ya tienes acceso a la portada oculta.



Objetivos 1 y 5

La rampa vertical es el mejor sitio para ejecutar piruetas gordas y amasar puntos con los que cumplir los objetivos 1 y 5.

Objetivo 2

Para llegar a esta bombilla y romperla, debes lanzarte desde el punto inicial hacia la cañería.

Objetivo 3

Recoge las letras que hay en las posiciones señaladas en el mapa.

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

1. Lograr 15.000 puntos
2. Romper 5 bombillas
3. Recoger la letras T-R-I-C-K
4. Hallar la portada oculta
5. Lograr 30.000 puntos

Consigue tus objetivos

El primer nivel será coser y cantar, así que ¡a ello!

1 PUNTUACIÓN ALTA (15.000)

Para empezar, algo no muy difícil; sólo hacen falta 15.000 puntitos. Lo mejor es permanecer en el *half-pipe* que te encuentras nada más empezar, ya que las bonificaciones por elevación (Big Air) son frecuentes y aumentan bastante los puntos por pirueta. Una acrobacia sencilla es el Toadstool (← + ◎). Si a la vez te puedes sacar de la manga un 900, 6.000 puntos serán tuyos. Otras piruetas que reportan grandes puntuaciones son el '360 Superman' (↑ + ← + ◎), que da una cifra de 5.000, y el '360 backflip' (↓ + → + ◎).











2 ROMPE LAS BOMBILLAS

1) La primera bombilla se halla sobre el *half-pipe* que tienes delante al empezar. Mantén pulsado ⊗ cuando comience el nivel y, cuando la rueda de atrás llegue al reborde de la rampa, suéltalo para saltar. Si no estás lo bastante cerca de la bombilla al subir, efectúa un 'Rocket Queen' (↑ + ◎) para darle en la bajada.

2) La bombilla número 2 está junto a la misma pared, pero en el *quarter-pipe* que hay más allá. Se puede recurrir a la misma técnica que con la primera pero, si también fallas en el descenso, sólo hay que dar un giro de 180º y volver a intentarlo. Nota: no es posible realizar un 'bunny hop' de 180 para ir en dirección contraria. La bici mirará hacia el mismo lado, pero tú no.

3) La tercera está tras la esquina, sobre el *quarter-pipe*.

4) La cuarta bombilla se encuentra a lo largo de la misma pared, sobre la misma rampa.

5) La quinta la verás frente a la número cuatro, al otro lado del escenario. Aquí puedes adoptar dos técnicas. Una larga carrerilla desde la dirección de la cuarta bombilla, seguida de una transferencia (aguantando ↑ mientras sales de una rampa con un 'bunny hop', en vez de con una pirueta) y te cargarás la bombilla, siempre que el 'bunny hop' fuera lo bastante alto y tu puntería precisa. O si no, «grinda» a lo largo del



poste que corre paralelo al reborde de la rampa. Ve en cualquier dirección por el conducto y, justo antes de llegar a la bombilla, haz un 'bunny hop' desde la baranda en dirección a tu blanco. Si el brinco es lo bastante alto, deberías lanzarte hacia la bombilla. Si no lo es, prueba unas cuantas rotaciones en el aire.



RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K

T) Lánzate desde la rampa a 45º; te harás con la letra en la cima del salto y te posarás en el ángulo correcto, mirando en la dirección adecuada, sin perder impulso.

R) La R está colgada en el aire con la tercera bombilla. Es posible hacerte con ambas a la vez. O si no, prueba con una pirueta que extienda el cuerpo de tu ciclista, como el 'Superman' (↑, ← + ◎).

I) Si no saltaste a 45º al recoger la T, deberías estar de cara a la I al tocar el suelo. Mantén la bici recta y podrás saltar por encima de la *funbox* (la plataforma peraltada) que tienes delante, pillándote la I sobre la marcha.

C) Puedes hacer una pirueta desde la rampa que cuelga encima, o bien usar el poste de «grindada» de debajo de la última bombilla. Llega con un combo a dicho poste, realiza unas cuantas rotaciones y combos por el trayecto, dobla la esquina «grindando» y, mediante una pirueta, salta de la baranda hacia la piscina de la izquierda. ¡Bingo!

K) La K está cerca de la cuarta bombilla. Usando la misma técnica que con las otras, vete hacia la rampa y márcate una acrobacia sinuosa para embolsarte la letra.













PUNTACIÓN DE PROFESIONAL (30.000)

Al igual que con la portada de la puntuación de récord, deberías emplear cada segundo en efectuar piruetas de las buenas. Por lo general, usando las diagonales de la cruceta, más que los habituales movimientos ←, →, ↓ + ↑ cosecharás más puntos. Incluso en esta fase temprana del juego, la rotación en las piruetas es un factor importante. En cuanto el ciclista deje el suelo, deberías mantener pulsado R1 o L1 para girar mientras haces la acrobacia y obtener así la puntación más alta posible. Usar más de dos veces en una ronda la misma pirueta exacta denota una jugabilidad deficiente. Te sugerimos que vayas variando las piruetas para conseguir el mayor número de puntos que puedas.



4 PORTADA OCULTA

Paso 1

Gira 90 º a la derecha en dirección a la rampa. Observa la ventana que hay en la pared de la derecha... En el rincón, verás un interruptor en la pared.

Paso 2

Para activar este paso hay que «grindar» por el borde de la piscina. Actívalo, sal con un *transfer* y dirígete al enlace que ha aparecido bajo esa ventana alta.

Paso 3

Tomando carrerilla desde el extremo del patio, salta por encima de las rampas y dirígete a la pared. Haz un gran 'bunny hop' y, si es lo bastante alto, pasarás a través de ella al escenario.

Paso 4

Si tienes la suerte de ir en dirección a la enorme baranda suspendida a gran altura, mantén pulsado ⊛ para «grindar» por ella. La portada secreta cuelga a medio camino.



EL SOLAR EN CONSTRUCCIÓN – Nivel 2

Con unas «grindadas» larguísimas y un par de hondonadas colosales, este nivel ha de ser tuyo



Objetivo 1

Si «grindas» por la viga hasta arriba y después saltas a la hondonada, conseguirás un buen acopio de puntos y recogerás la R por el camino.



Objetivo 4

Conseguir la portada oculta es bastante complicado, y deberás mantener un buen equilibrio mediante la cruceta.

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...



1 Lograr 25.000 puntos



2 Volcar 5 retretes

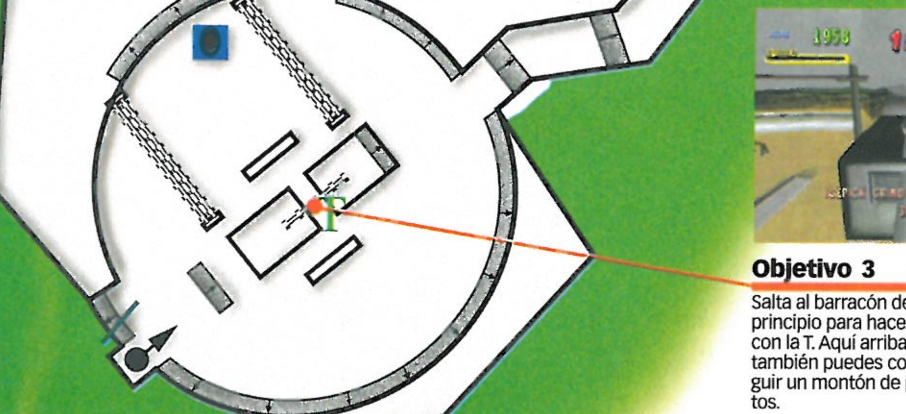


3 Recoger la letras T-R-I-C-K



4 Hallar la portada oculta

5 Lograr 50.000 puntos



Objetivo 3

Salta al barracón del principio para hacerte con la T. Aquí arriba también puedes conseguir un montón de puntos.

Consigue tus objetivos

¡Vaya! Un solar en construcción con montones de rampas y un puente a medio construir. ¡Sorprendente!

1 PUNTUACIÓN ALTA (15.000)

Esta portada debería ser la más fácil de obtener de todas, ya que sólo hay que hacer piruetas en un *half-pipe* o una serie de rampas donde te sientas cómodo. El nivel 'Construction Yard' ofrece dos áreas en las que se pueden usar muchas piruetas seguidas para aumentar la puntuación en poco tiempo. (Véase área en el mapa señalada como Objetivo 4.)













3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K

T) La primera letra se puede recoger usando la rampa para llegar al tejado del edificio que hay frente al inicio. Al posarte, da un pequeño brinco hacia el poste de «grindada» que conecta los dos edificios y deberías hacerte con la T.

R) Sigue todo recto hacia la segunda sección del solar y dirígete a la viga que se apoya contra la piscina. Súbela «grindando» mientras ejecutas un 'smith' o un 'feeble' para conseguir puntos extra (← + Ⓐ or → + Ⓐ), y salta desde el extremo para agenciarte la segunda letra.

I) Usando la viga de la piscina, haz una «grindada» de combo a lo largo de la baranda elevada hasta llegar al final. Cuando saltes de un brinco, es mejor efectuar un 'no-hander' (↑ + Ⓞ) para asegurarte de conseguir la letra a la primera.

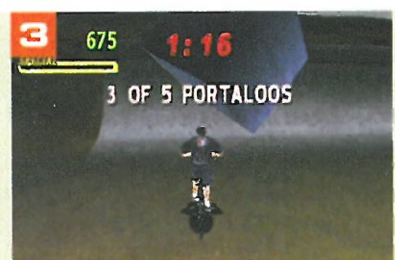
C) Si eres muy hábil, puedes salirte con una pirueta de la rampa que hay justo después de la baranda elevada, y caer «grindando» en un segundo pasamanos elevado de la sección tres. Tras recoger los puntos, te habrás posado en el puente donde cuelga la letra C sobre un enlace. Usa la rampa para marcarte una buena acrobacia; un 'back flip' (↓ + → + Ⓞ) hará que tu ciclista se estire lo suficiente para hacerse con la cuarta letra.

K) La última letra cuelga sobre un lado del *half-pipe*, bajo el enlace en el que estaba situada la letra C. Déjate caer por ahí y cobra algo de velocidad mediante piruetas, «grindadas» o manuales, de forma que puedas saltar lo bastante alto como para hacerte con la letra final y la portada T-R-I-C-K.

TOMA NOTA
Aporreo de botones
Aporreo de botones
Para obtener una pausa especial infinita en una partida, aguanta ▭ y dale un toque a ←, ↓, Ⓐ, Ⓞ, ↑, ←, Ⓐ, Ⓞ.









2 VUELCA CINCO RETRETES PORTÁTILES

Los ciclistas de *Hoffman* son de una pasta especial. Son capaces de deslizarse sobre sus caretos, dársela contra paredes de ladrillos y chocar de frente con vehículos móviles y, pese a todo, quitarse el polvo y volver a montar en su maltratado corcel. Debido a esto, puedes lanzar a tu hombre directo contra cinco lavabos portátiles, sin importar quién o qué pueda haber dentro.

1) El primer excusado está delante y a la derecha de la posición de salida. Ve hasta él y túmbalo, marcándote una pirueta rápida desde la rampa de atrás.

2) La segunda letrina se ve al abandonar la primera sección, en dirección a la segunda. Aquí se encuentra la primera de las dos áreas de piruetas rápidas (señalada como Objetivo 1 en el mapa). Junto a esta zona está tu objetivo. Sube por la rampa que hay detrás y enlaza con un *transfer* con la piscina a fin de prepararte para el siguiente lavabo.

3) En principio, estarás yendo en la dirección correcta, así que transfiérete sin más desde la piscina (aguanta ↑ mientras haces un 'bunny hop' desde el reborde), usando la rampa que tienes justo en frente. Al otro lado de la segunda sección se halla el tercer váter.

4) El cuarto inodoro se encuentra en la sección tres. Según entras en esta zona del solar, tuerce a la izquierda y sigue el puente hacia la derecha. Salta el hueco mediante la rampa del final o la baranda de «grindeo» que hay a un lado y podrás ver el retrete al otro lado del puente. Elévate bien, márcate una pirueta sinuosa y déjate caer desde el puente al piso de debajo para encargarte de la última caseta maloliente.



5) El último retrete es fácil. Se halla prácticamente debajo del enlace que cruzaste para acceder al anterior.

4 PORTADA OCULTA

Si usas la rampa que hay a mano izquierda en la primera sección, puedes encaramarte al decorado circundante. Desde aquí deberías poder ver una grúa que sujeta una enorme construcción de metal; al otro lado de dicha estructura se halla la portada que buscas.
Usando la rampa que ha dejado por ahí un obrero descuidado, salta hacia la «pieza voladora de corrupción». «Grinda» a lo largo de una de sus muchas vigas y ve saltando y «grindando» todo lo que puedas hasta acabar llegando al otro lado, donde puedes deslizarte por la baranda y pillarte la portada (antes de precipitarte hacia tu muerte, varios metros más abajo).





5 PUNTUACIÓN DE PROFESIONAL (50.000)

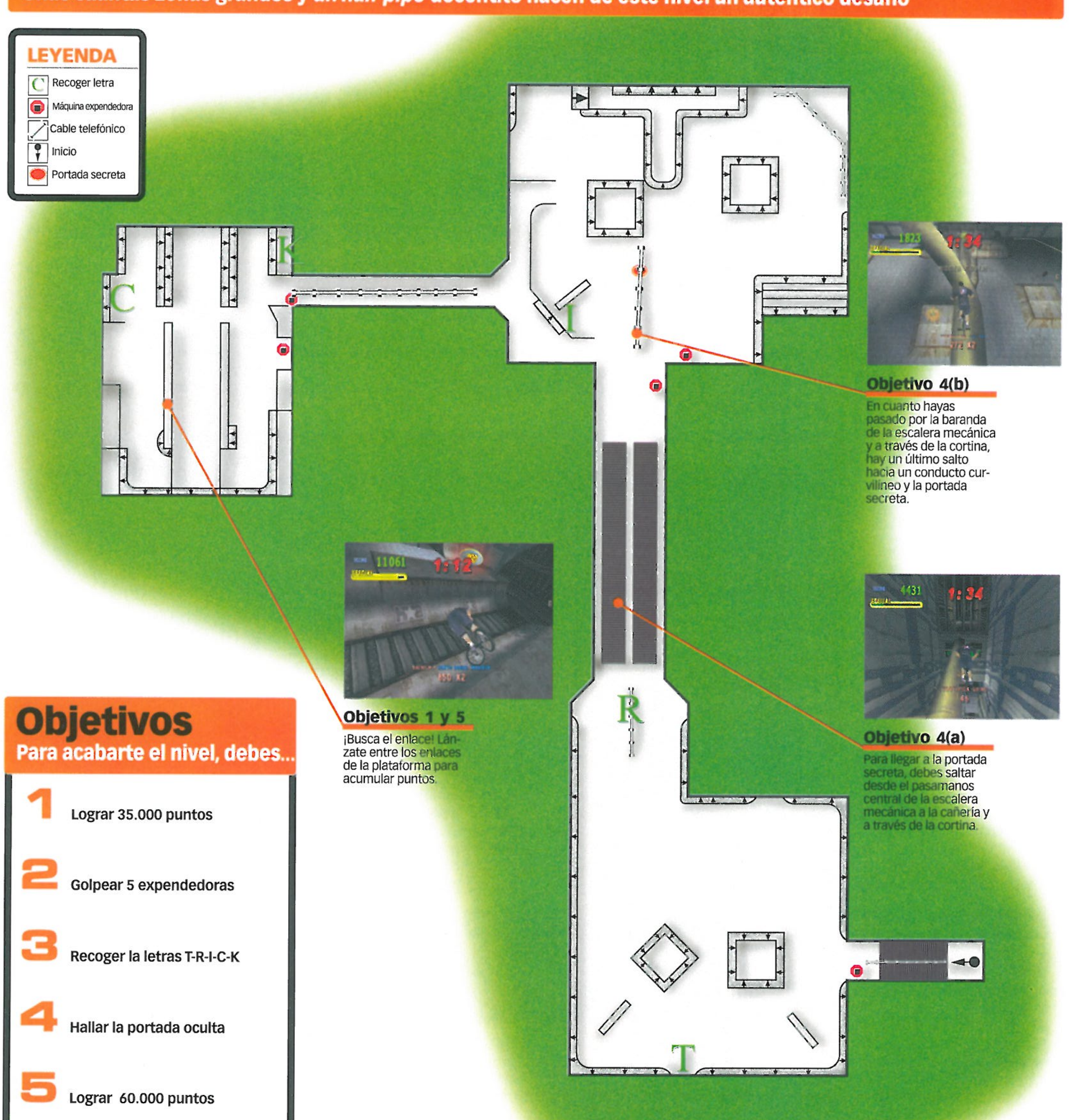


El uso de la piscina de la sección dos y del *half-pipe* de la sección tres te brindará el suficiente impulso para recolectar puntos por un tubo. El empleo de las maniobras especiales del ciclista te reportará grandes puntuaciones, sobre todo si las usas junto con rotaciones mil. Un '360 triple tailwhip' (Hoffman) puede conseguir más de 25.000 puntos, ¡la mitad de lo que necesitas!



METRO DE LONDRES – Nivel 3

Unas cuantas zonas grandes y un *half-pipe* decentito hacen de este nivel un auténtico desafío



Objetivo 4(b)
En cuanto hayas pasado por la baranda de la escalera mecánica y a través de la cortina, hay un último salto hacia un conducto curvilíneo y la portada secreta.

Objetivos 1 y 5
¡Busca el enlace! Lánzate entre los enlaces de la plataforma para acumular puntos.

Objetivo 4(a)
Para llegar a la portada secreta, debes saltar desde el pasamanos central de la escalera mecánica a la cañería y a través de la cortina.

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

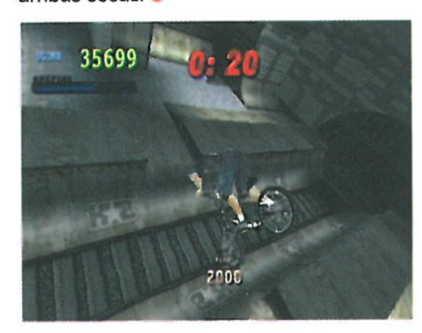
1. Lograr 35.000 puntos
2. Golpear 5 expendedoras
3. Recoger la letras T-R-I-C-K
4. Hallar la portada oculta
5. Lograr 60.000 puntos

Consigue tus objetivos

¡A estos ingleses no les falta de nada! ¡Tienen el Big Ben, una Reina y un parque de *skating* de fábula!

1 PUNTUACIÓN ALTA (35.000)

El mejor lugar para ganar puntos mediante piruetas verticales es el *half-pipe* en torno al ferrocarril. Esprinta por el nivel hasta llegar a la última zona abierta y verás la vía que se extiende por el centro. Si las *half-pipes* no te dicen nada, hay un montón de barandas y *funboxes* en las que hacer piruetas. Amasa puntos realizando un manual entre ambas cosas.















2 GOLPEA CINCO MÁQUINAS EXPENDEDORAS

Como la vida misma: el metro de Londres está lleno de máquinas expendedoras que nunca funcionan.

1) Encontrarás la primera en la pared de la izquierda al pie del primer tramo de escaleras. Baja «grindando» por el lado izquierdo del pasamanos y, cuando estés casi debajo del todo, pega un salto hacia la izquierda. Hazte con alguna rotación para asegurarte de golpearla a la primera.

2) La segunda es casi una réplica simétrica de lo que acabas de hacer. En la escalera mecánica, baja «grindando» por el lado derecho y déjate caer al final. La máquina se encuentra en la pared de la derecha.

3) Tuerce la esquina a la derecha. La máquina se halla en la pared de la derecha. Cuando hayas acabado, o si fallaste la primera vez, sube la rampa e intenta tu acrobacia más impresionante. Al posarte, pasa al lado de la pared.

4) Sube la rampa que hay delante y cruza la entrada. Deslízate por la baranda con una «grindada» de combo y salta al final con una pirueta. La cuarta máquina está en la pared de la izquierda, al pie de la cuesta.

5) Torciendo hacia la izquierda según entras en la sección final, encontrarás la última máquina expendedora contra la pared. Dale fuerte y hazte con la portada.



3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K

T) Desde el punto inicial, baja «grindando» por la baranda y gira a la izquierda al salir al escenario. Para hacerte con la letra, puedes «grindar» por la rampa que se extiende junto a la pared, cruzando el enlace con una pirueta, o bien irte hacia ella a 45º y transferirte por encima.

R) Mientras corres hacia las escaleras mecánicas, verás una baranda de «grindada». Súbete con una pirueta, pásala con un combo de «grindada», usando piruetas rápidas y rotaciones a mansalva, y recoge la letra R. Transfiérete a la escalera mecánica si te sientes capaz, o si no salta con un combo y ve hacia abajo.

I) Entra en la segunda sección del nivel y sube «grindando» por la barandilla que hay tras la esquina a mano izquierda. Si llevas suficiente impulso, deberías dar la vuelta y recoger la letra. De no ser así, puedes girar 180º y elevarte desde la rampa que hay cerca de la expendedora de la pared de la derecha.

C) «Grinda» baranda abajo hacia la tercera sección y salta por encima de la vía. Ahí puedes colar una bonita voltereta (↓ + → + ◎), así que no te cortes. Al tocar suelo irás en dirección a una rampa cerrada. Vete de ella con una acrobacia y la letra C será tuya.

K) Al volver, salta otra vez por encima de la baranda y dirígete a la pequeña rampa que hay a la izquierda de la entrada por la que viniste. Un 'Superman' (↑ + ← + ◎) te hará extender las piernas lo bastante como para agenciarte la última letra.













5 PUNTUACIÓN PROFESIONAL – 60000

Alcanzar una puntuación de profesional requiere práctica. Para combinar piruetas y multiplicar los puntos lo mejor es pasar de una rampa a una grindada. Intenta algunos especiales en los *funbox*, donde puedes conseguir bonus por *transfers*.



TOMA NOTA

Aporreo de botones
Para conseguir en una partida una pausa de equilibrio sin fin, aguanta ▭ y dale un toque a ◎, ←, ↑, →



4 PORTADA OCULTA

Reflejos felinos y un sólido conocimiento de las «grindadas» es lo que necesitas para hacerte con la portada secreta, que pende precariamente del techo de la segunda sección.
Es probable que te pases las primeras horas paseándote por debajo con la boca abierta, a menos que primero te leas esto. Así que, ¿qué diablos haces leyendo esta parte?

Paso 1 Gana velocidad usando rampas y barandas y, cuando vayas lo bastante rápido, dirígete a la salida. Salta a la baranda que mira hacia la escalera mecánica y «grinda».

Paso 2 Cuando te dejes caer en el extremo de la baranda, aguanta ⊗ y prepárate para hacer un 'bunny hop'. Vete al pasamanos central de la escalera mecánica y a la vez suelta ⊗ para lanzarte al aire.

Paso 3 Mantén pulsado ⊛ al descender y en principio «grindarás» a lo largo de un conducto. Bájate del extremo mediante un salto con el que llegarás a un pozo, que conduce a la sección tres. Salta de la rampa al final.

Paso 4 En tu descenso, aguanta ⊛ para «grindar» por la cañería que cuelga del techo. Al llegar al final conseguirás la portada secreta.



Maniobras con pedales

Movimientos especiales para que se te salgan los ojos y las lágrimas te hagan cosquillas en el mentón



Con tanto ciclista distinto, tienes un buen puñado de estilos pirados. Ésta es nuestra guía básica de los movimientos más especiales...

MAT HOFFMAN

Superman One-hander	↓, ↓, ◎
Bar Hop	→, →, ⊡
Peacock	←, →, ⊡
Triple Tailwhip	↓, →, ◎
Backflip Tailwhip	↑, ↓, ◎

CORY NAZTAZIO

Superman Seat Grab	↓, ↓, ◎
Double Tailwhip	↓, →, ◎
Backflip Tabletop	↑, ↓, ◎
Frontflip	↓, ↑, ◎

DENNIS MCCOY

Superman Tailwhip	↓, ↓, ◎
Double Tailwhip	↓, →, ◎
Backflip One-footer	↑, ↓, ◎
Decade Air	←, →, ⊡

JOE KILOWALSKI

Superman Backpeg Barspin	↓, ↓, ◎
No-footed Candy Bar One-hander	↑, ↑, ◎
Half Barspin Tailwhip	↓, →, ⊡
Backflip Tabletop	↑, ↓, ◎

KEVIN ROBINSON

Superman Tube Grab	↓, ↓, ◎
One-Handed Swing Grab	→, ↓, ⊡
Bar Hop	→, →, ⊡
No-handed Backflip	↑, ↓, ◎

MIKE ESCAMILLA

Superman Seatgrab Bar Spin	↓, ↓, ◎
Backflip One-footer	↑, ↓, ◎
Body Varial	←, →, ⊡
Frontflip	↓, ↑, ◎

RICK THORNE

Double Seat Grab Superman	↓, ↓, ◎
Decade Air	←, →, ◎
Backflip No-footer	↑, ↓, ◎
Front Body Flip	↓, →, ◎

SIMON TABRON

Double Seat Grab Superman	↓, ↓, ◎
Superman Seat Grab	↑, ↑, ◎
No-footed Candy Bar One-hander	←, →, ⊡
Backflip One Footer	↑, ↓, ◎

TONY HAWK

Superman Tailwhip	↓, ↓, ◎
Decade Air	←, →, ◎
Body Varial	←, →, ⊡

GRANNY

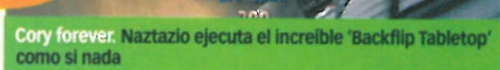
Superman Seatgrab	↑, ↑, ◎
Gum Grab	↑, ↑, ⊡
Front Body Flip	↓, ↑, ◎

TOMA NOTA

Aporreo de botones

Puntuar x10 = Pausa la partida, mantén pulsado L1 y dale un toque a ◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓

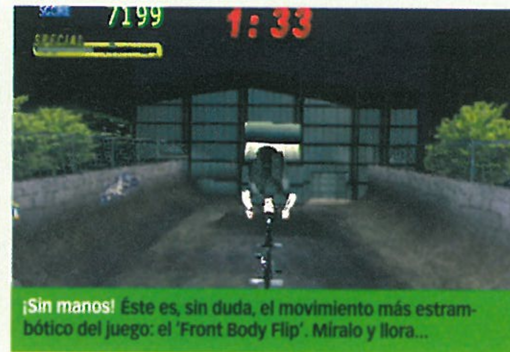




Cory forever. Naztazio ejecuta el increíble 'Backflip Tabletop' como si nada



La magia de Robinson. Este salto hiperpropulsado te prepara para la asombrosa voltereta sin manos. ¡Radical!



¡Sin manos! Éste es, sin duda, el movimiento más estrambótico del juego: el 'Front Body Flip'. Míralo y llora...

Desbloqueando que es gerundio

¿No tienes bastante con los ciclistas corrientes?



JUEGA COMO TONY HAWK

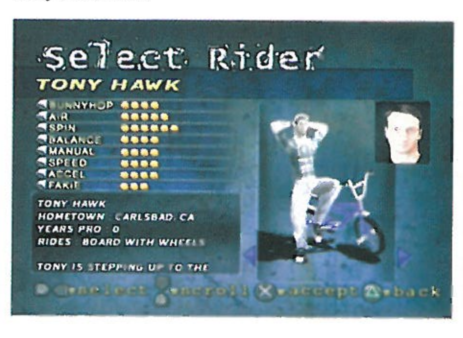
Si te apetece trastear un poco con la estrella original del género popularizado por Proein, sólo tienes que hacerte con las 30 portadas y al menos dos medallas de oro en el modo Carrera. Como recompensa podrás controlar al mismísimo Tony... ¡en bici!

NIVELES SECRETOS

Si consigues a Tony Hawk como premio a tu esfuerzo, también recibirás el nivel Burnside de *Tony Hawk's Pro Skater*. Para acceder al nivel del almacén de ese mismo juego, obtén más de 200.000 puntos en un combo. Y si no lo consigues, por lo menos te lo pasarás pipa intentándolo...

JUEGA COMO GRANNY

¿Que Tony Hawk no te mola? Entonces participa en un nivel en el modo Carrera y vuelve a intentarlo de inmediato diez veces para recibir el elogio «¡Conduces como mi abuela!» y un nuevo personaje: ¡una viejecita en bici! Nota: este personaje sólo se puede usar en un nivel. Luego se va a tomar una tacita de té.







No lo olvides

EN PORTADA
No necesitas las cinco portadas para pasar al siguiente nivel. Si completas unos cuantos de los otros niveles, aumentas tus estadísticas y luego vuelves, te será mucho más fácil obtener las portadas que no pudiste conseguir la primera vez. Tendrás una bici más guapa y mucha más experiencia bajo el brazo.

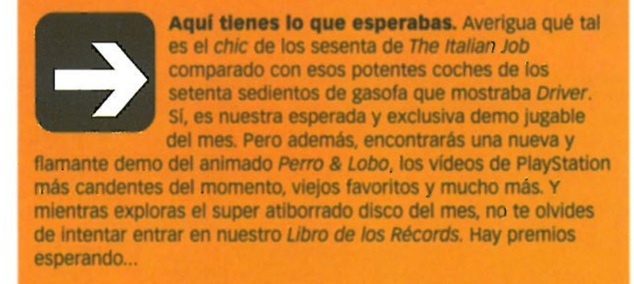




ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





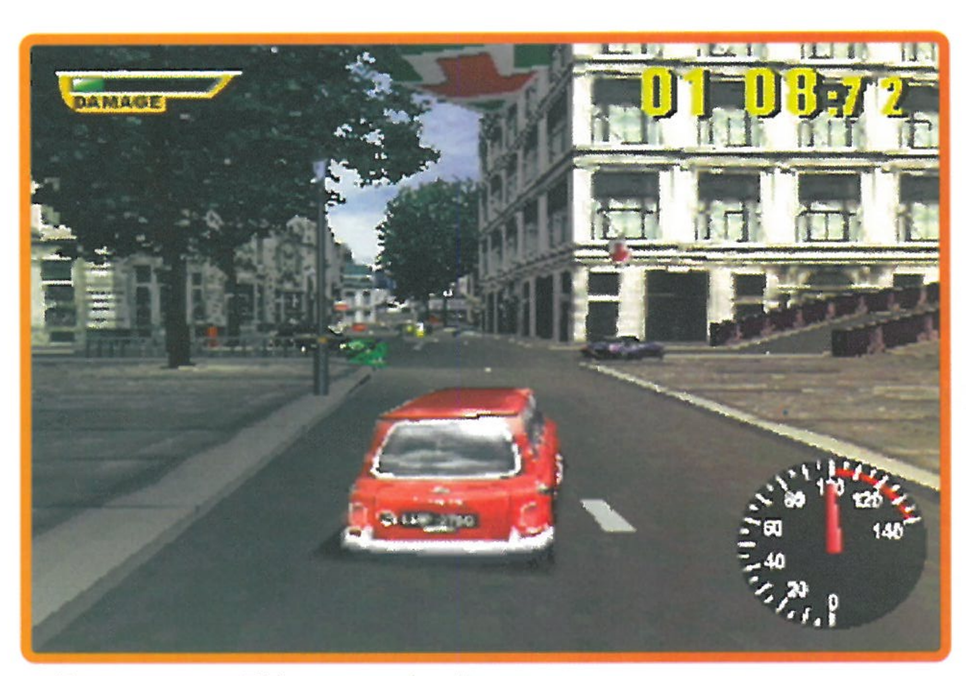
Aquí tienes lo que esperabas. Averigua qué tal es el *chic* de los sesenta de *The Italian Job* comparado con esos potentes coches de los setenta sedientos de gasofa que mostraba *Driver*. Sí, es nuestra esperada y exclusiva demo jugable del mes. Pero además, encontrarás una nueva y flamante demo del animado *Perro & Lobo*, los vídeos de PlayStation más candentes del momento, viejos favoritos y mucho más. Y mientras exploras el super atiborrado disco del mes, no te olvides de intentar entrar en nuestro *Libro de los Récords*. Hay premios esperando...

PARA UTILIZAR EL DISCO 75

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es

NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



The Italian Job

¡PRUÉBALO! Sucumbe a la Mini-locura de Michael Caine en este movido embrollo criminal de marcada idiosincrasia londinense. **Gira la página y ponte al volante.**







GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD



Sigue a ese coche. Es todo lo que has de hacer. Piérdelo de vista y se acabó la partida.



Velocidad con control. Vas a tener que ir rápido para no quedarte atrás, o sea que nada de aflojar en las curvas.



Precaución, amigo conductor. Aléjate de paredes, barandas, otros coches, peatones despistados y buses de dos pisos...

¡PRUÉBALO! **«La mayor fechoría sobre ruedas de los sesenta a toda marcha, colega»**

The Italian Job

DATOS **GÉNERO:** Conducción **DISTRIBUIDOR:** Proein **DISPONIBLE DESDE:** Octubre **PUNTUACIÓN:** *PSMag58*, 8/10

¡PISA A FONDO! ¡PISA A FONDO!

Esto es lo que hay. Eres una chica. Y al ser una tía vas a tener que demostrar que sabes manejar un coche antes de que nadie confíe en ti para que afrontes un trabajo tan sonado.

Mira, ahí está ese tipo. Sí, Dave; es un poco chulillo pero es bueno, y para meterlo en el equipo tendrás que seguir su deportivo fardón por las calles de Londres al volante de un Mini Cooper rojo. Piérdelo y saldrá por patas (bueno en coche, pero ya sabes a qué nos referimos). Él intentará despistarte, y ese tío es un profesional, así que te lo va a poner muy chungo.

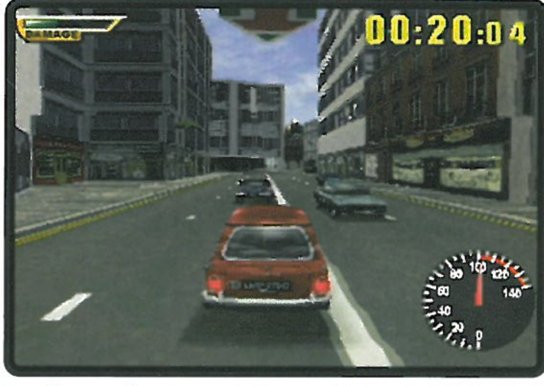
Deberás tomar curvas a todo trapo, enterarte de las callejuelas por las que va a tirar Dave y de dónde te esperan los autobuses de dos pisos para hacerte aminorar. Aunque en la mayoría de niveles de *The Italian Job* puedes tomar atajos o rutas alternativas para llegar adonde vas, aquí tienes que seguir a Dave todo el rato.



CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Frenar
△	Freno de mano
▭	Claxon (¡No te cortes!)
▶	Pausa



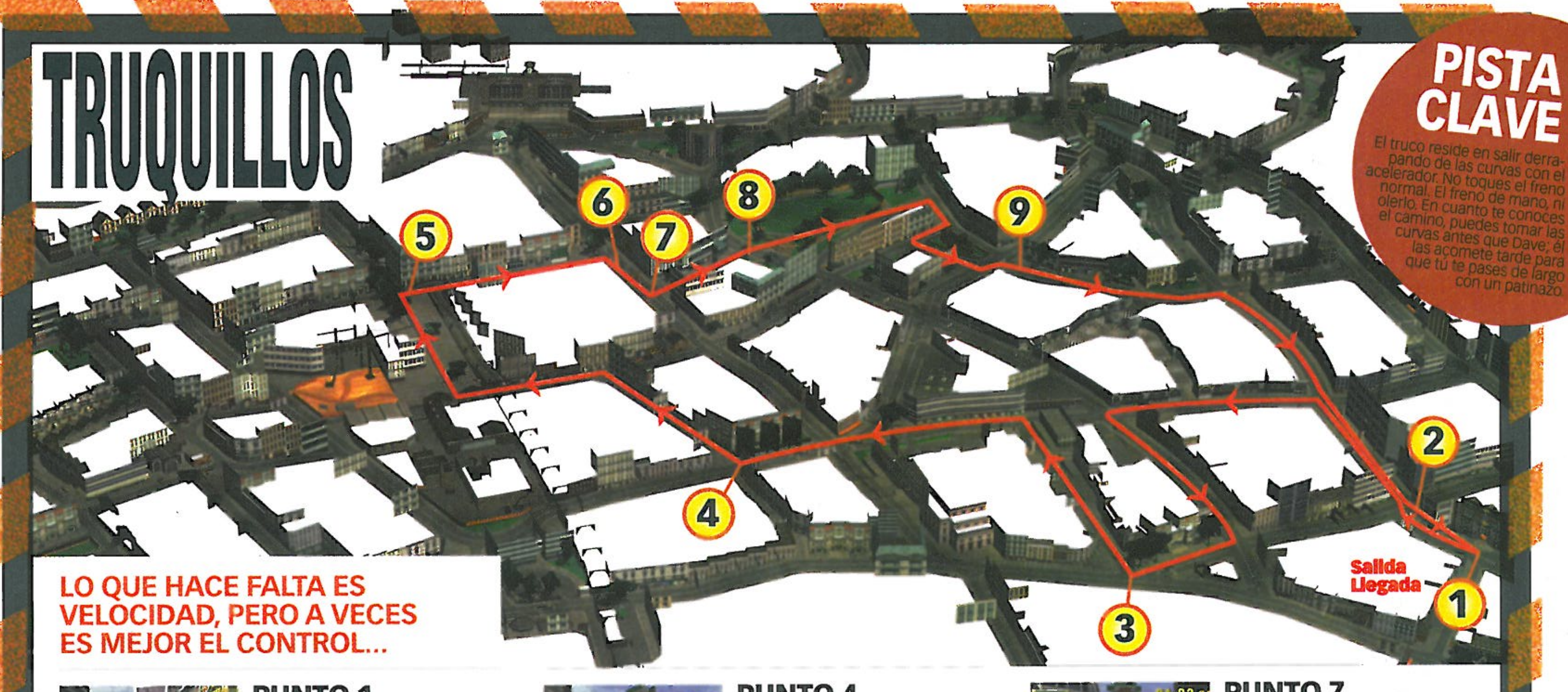


Por el buen camino. No es mala idea seguir la trazada de Dave, pero la mayoría de curvas las tomará mal para intentar perderte.



Diablo rojo. Pese a que él conduce un rápido deportivo, no tendrás problemas para seguirle el ritmo en las rectas (arriba); es en las curvas donde puede entrarte el pánico (derecha).

TRUQUILLOS



PISTA CLAVE

El truco reside en salir derrapando de las curvas con el acelerador. No toques el freno normal. El freno de mano, ni olerlo. En cuanto te conoces el camino, puedes tomar las curvas antes que Dave; él las acomete tarde para que tú te pases de largo con un patinazo.

LO QUE HACE FALTA ES VELOCIDAD, PERO A VECES ES MEJOR EL CONTROL...



PUNTO 1

El casino es el punto inicial y final. Intenta ignorar esa penosa animación y prepárate para salir escopeteado.



PUNTO 2

Si lo pierdes aquí no tendrás ninguna oportunidad. Tuerce un poquito a la derecha y luego ve todo recto, pero ojo con esos coches.



PUNTO 3

Apenas tomas la primera curva, evitando el cruce, Dave huye por una carretera secundaria. Afloja al acercarte a ella o irás dando tumbos sin parar.



PUNTO 4

Gira por este callejón a toda pastilla y rebotarás contra las paredes. Acelera justo al salir de la curva y sentirá tu aliento en la nuca.



PUNTO 5

Este puente es muy estrecho. Procura mantenerte recto al pasar por el bache o lo perderás en el aire y al caer derraparás como un poseso.



PUNTO 6

Una curva sin visibilidad que da a una carretera principal y hay un condenado paso de peatones justo en medio. Pasa por ahí y se te acabó el rollo.



PUNTO 7

Esto es lo más difícil de todo. Reduce un poco antes de la vía y luego derrapa en seco con el freno de mano tras pasarla.



PUNTO 8

Resiste la tentación de saltar el muro; limítate a usar la arcada.



PUNTO 9

Si aún puedes verlo, la cosa va bien. Ya sólo los coches y los buses pueden impedir que llegues al casino pisándole a Dave los talones.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Esta pantalla. Éste es el sitio del que has de tomar el tiempo.

• EL RETO

Aquí necesitarás toda tu concentración y unos guantes de conducir. Tienes que seguir a Dave hasta el casino. Gana el más rápido.

• LA PRUEBA

Envíanos una foto en la que salgas tú a punto de entrar en el patio del casino. Si tardas demasiado el tiempo desaparecerá y quedarás descalificado (van a tener que ayudarte). El tribunal admite las pruebas en vídeo.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 104.

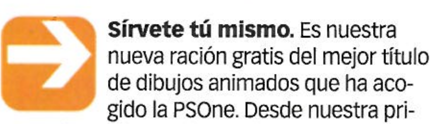


¡PRUÉBALO! «Salva a un lobo muerto de hambre jamándote a las primas segundas de Dolly en...»

Looney Tunes: Perro y Lobo

DATOS **GÉNERO:** Puzzle de plataformas **DISTRIBUIDOR:** Infogrames **DISPONIBLE DESDE:** Septiembre **PUNTUACIÓN:** *PSMag54*, 9/10

ÚNETE AL REBAÑO

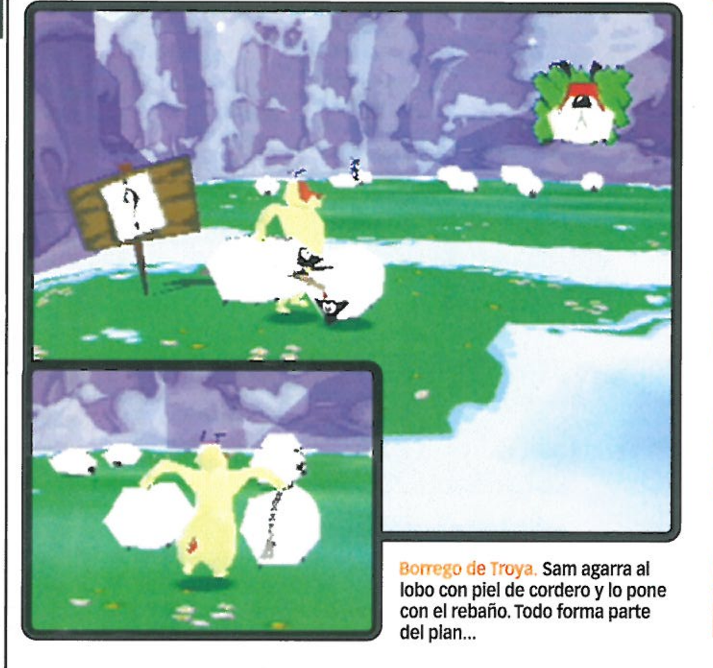


Sírvete tú mismo. Es nuestra nueva ración gratis del mejor título de dibujos animados que ha acogido la PSOne. Desde nuestra primera demo de este juego de captura de borregos, en *PSMag55*, Infogrames ha tardado tanto en publicar el juego que ha decidido darnos otra muestra. Bonito gesto. En este nivel, y en el papel de, ejem, Ralf Wolf, estás atrapado en unos páramos helados. Ralf debe abrirse paso a través de unos laberínticos glaciares, usando astutamente bloques de hielo, minas y ovejas birladas para llegar a la meta. Es una de las demos más duras que hemos incluido jamás en nuestro reluciente disco, así que tendrás que intentarlo unas cuantas veces para dominar el asunto. Pero seguro que eso no sacia tu hambre... (de jugar, no de ovejas).



CONTROLES

↓ ← → ↑ Dirección
Saltar
Correr
Usar
Vista en 1ª persona
Ir a hurtadillas
Inventario



Borrego de Troya. Sam agarra al lobo con piel de cordero y lo pone con el rebaño. Todo forma parte del plan...

Buen gusto. Echa un vistazo a la revista que está leyendo Ralf. Es la única, la incomparable *PSMag*.

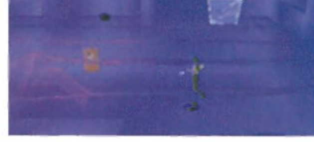






TRUQUILLOS

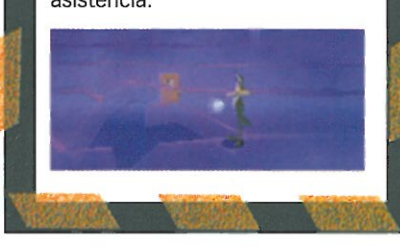
ENCUENTRA EL RELOJ REGISTRADOR OCULTO



BOMBA CON SORPRESA

Cuando llegues a la sala del hielo, desactiva las dos bombas, pon una en el rincón del hielo de color y la otra entre éste y la pared del fondo.

Empuja el bloque de hielo hacia delante. El bloque explotará, abriendo un agujero para que te hagas con el reloj de control de asistencia.



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Loco por la lana. Un tipo valiente. Tan sólo quiere comer.

• EL RETO
Hacia la mitad del nivel llegarás a un campo de minas. El juego te proporciona un detector de metal, pero queremos que cruces el campo minado en el menor tiempo posible *sin* usar dicho detector.

• LA PRUEBA
Necesitamos un vídeo de tu intento. Pon a Ralf justo al principio del campo de minas y escoge bien el momento de correr desde ahí. Gana el mejor tiempo.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*.



¡PRUÉBALO! **«Serpentean, comen tierra, viven en la mugre y están chalados»**

Worms Armageddon

DATOS **GÉNERO:** Estrategia **DISTRIBUIDOR:** Proein **DISPONIBLE DESDE:** 1999 **PUNTUACIÓN:** N/D



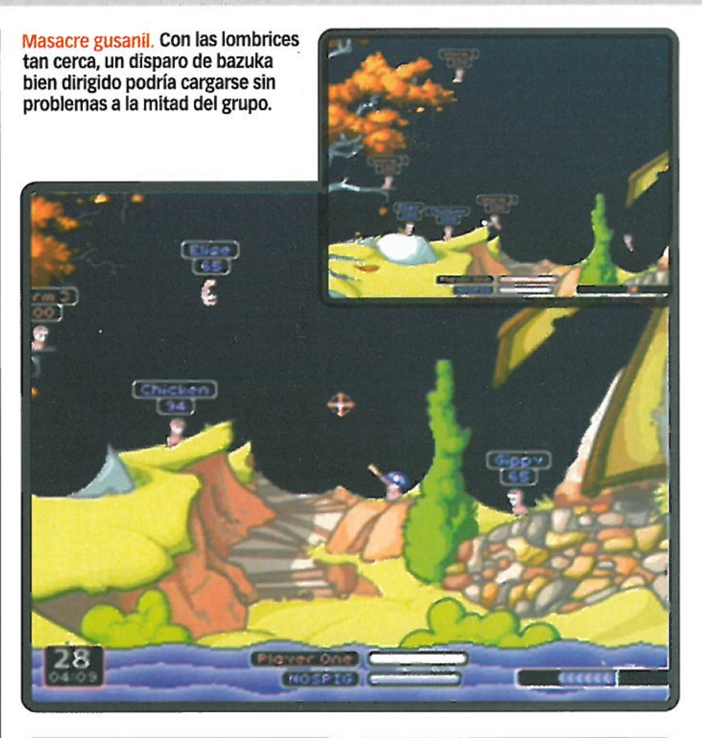
GU-SANOS Y GU-HERIDOS

Nada mejor para divertirse en grupo que acompañar a estos bichos zampa-hierba, herederos de Rasca y Pica. *Worms Armageddon* demuestra que por mucho esfuerzo que se invierta en gráficos, producción y publicidad, nada se puede comparar a una jugabilidad impecable.

Nuestra demo te deja catar los elementos de partida individual y múltiple del juego. Conduce a tus deshuesados soldados a través de niveles basados en misiones, o bien llama a un amigo y sacrifica unas cuantas horas a ese dios de la acción multijugador que es *Worms Armageddon*. Pero ojo, esta joya se ha pulido tantas de nuestras horas del almuerzo aquí en la redacción, que ya empezamos a parecernos a esos gusarapos.

CONTROLES

- ✕ Disparar/Seleccionar arma
- △ Salto 1 (dos toques para dar una voltereta)
- ○ Salto 2 (dos toques para dar una voltereta)
- □ + Cruceta Mover pantalla
- L1 Nivel de detalle
- L2 Seleccionar gusano
- R1 Rotar viga / Ataque aéreo Dirección/Rebotar
- R2 Activar espoleta/Rotar viga Dirección de ataque aéreo



Masacre gusanil. Con las lombrices tan cerca, un disparo de bazuka bien dirigido podría cargarse sin problemas a la mitad del grupo.





Gran parte de la diversión reside en calcular la trayectoria de tu blanco. Aquí, ese desdichado gusanito acaba de hacerse a la mar, pero disparar a una mina explosiva es mucho más de nuestro agrado.

TRUQUILLOS

ECHA UN VISTAZO, NO ES TAN DIFÍCIL

GUANTE DE SEDA
Nuestra habilidosa oruga mira la barra del viento y observa que quizá un tiro imposible no sea tan complicado.

CORCHO CON LA CARCOMA
¡Diana! Ha acabado con su enemigo usando la potencia del viento. ¡Maestro! ¡Olé tus babas!

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Aparcamiento: Lo de aparcar cada día es más peligroso

• EL RETO
Estos gusanos juegan duro, así que está claro que tendrás que practicar. Accede al nivel de entrenamiento y pasa a la práctica de tiro. Es simple. Acierta a los blancos. Gana la bonificación de tiempo. Sigue adelante. El ganador será quien dure más tiempo.

• LA PRUEBA
Una captura de pantalla tras completar el reto.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*.



¡PRUÉBALO! **«Interpreta al detective belga más famoso desde Hércules Poirot en...»**

Tintin: Destino Aventura

DATOS **GÉNERO**: Plataformas **DISTRIBUIDOR**: Infogrames **DISPONIBLE DESDE**: Septiembre **PUNTUACIÓN**: N/D

PROBLEMAS EN EL VUELO 714

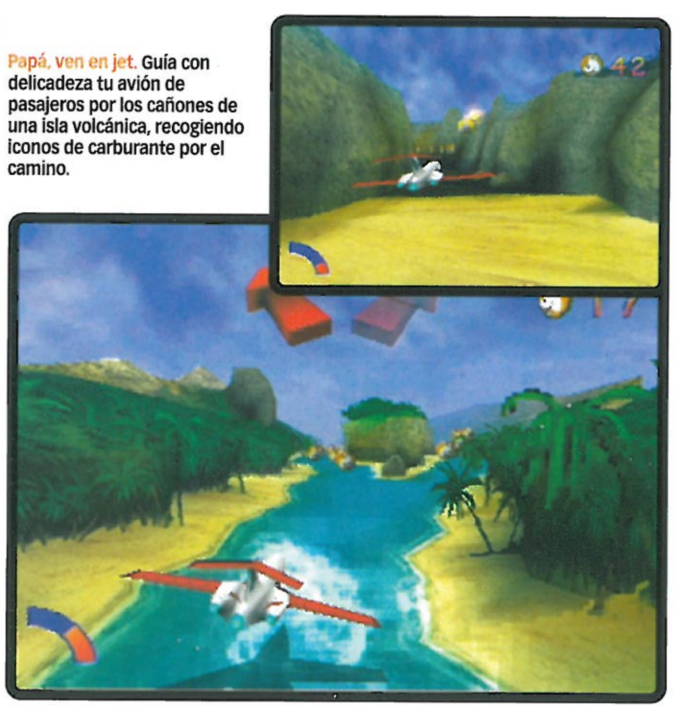
Oh, la, la, pego si es el guepoggego belga que cgee seg un detective, ¿no? En efecto, el detective belga más famoso de la historieta aterriza este mes en la PlayStation en su propio plataformas. Puedes saborear una muestra de lo que en él se ofrece gracias a nuestra demo cargada de queroseno, volando en una misión a través de los desfiladeros volcánicos de una isla del sur del Pacífico

La tarea de la demo es sencilla: guía tu avión a través de barrancos y quebradas, recoge el máximo número posible de iconos y aterriza sano y salvo en el aeródromo. Ah, pero hay un problema. Tu avión sólo dispone de una cantidad limitada de combustible y hay que volver a llenar los tanques recogiendo las bolas de fuego naranja que aparecen a lo largo del nivel. Ladéate hacia el recuadro de Truquillos si necesitas una ayudita.

El juego completo recrea cinco aventuras de Tintín, incluye *El tesoro de Rackham el Rojo* y *Hemos caminado por la luna*, y presenta asimismo todos los personajes de los cómics, incluido ese viejo lobo de mar, el capitán Haddock. Por cien mil rayos y centellas.

CONTROLES

←	Virar avión a izquierda
→	Virar avión a derecha
↓	Picado
↑	Ascender
▭	Inclinación lateral



Papá, ven en jet. **Guía con delicadeza tu avión de pasajeros por los cañones de una isla volcánica, recogiendo iconos de carburante por el camino.**



¡Arrea! ¡Arrecifes! **Zigzaguea entre los veleros procurando no chocar con sus velas o si no tus alas tocarán el agua. Al golpear obstáculos pierdes velocidad y combustible, con lo cual no podrás aterrizar... salvo en la ladera del volcán.**

TRUQUILLOS

CONSULTA ESTO SÓLO SI NO PASAS DE LA SEGUNDA MARCHA





UN TOQUE SUAVE

Mantén los controles con firmeza porque tu avión presenta un manejo muy delicado.

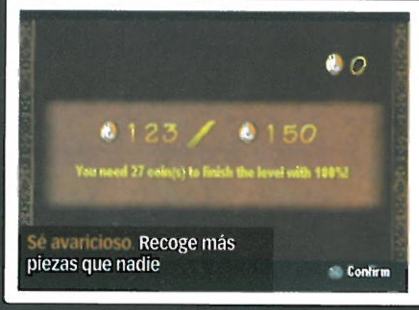


REPOSTANDO

Debes recoger todos los símbolos brillantes de color naranja (gasolina), a menos que la quieras diñar.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

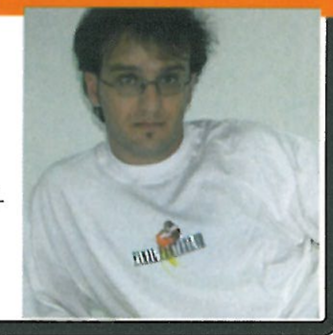


Sé avaricioso Recoge más piezas que nadie

• EL RETO
Termina sin más el nivel, recogiendo sobre la marcha todos los iconos que puedas. El que más haya conseguido, gana. Sencillo, ¿verdad? Venga, a acumular iconos.

• LA PRUEBA
Tras completar el nivel saldrá una pantalla que te indicará cuántos iconos has recogido. Toma una sencilla foto de la pantalla final y envíala a la dirección habitual.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 104.



¡PRUÉBALO! **«Sin profesionales ni jerseys de cachemir, pero sí con muchas risas»**

Everybody's Golf 2

DATOS **GÉNERO:** Simulador de golf **DISTRIBUIDOR:** Sony **DISPONIBLE DESDE:** Julio de 2000 **PUNTUACIÓN:** *PSMag43*, 9/10

REBELDES DEL SWING



Vente al Club de Campo Balata para probar el mejor simulador de golf de PlayStation. Elige a Mel o a Chip y vete a la calle (del campo de golf, no que bajes a por el pan). Tras seleccionar el palo más adecuado, alinea tu tiro mediante el cursor amarillo. En cuanto quedes satisfecho, dale a ⊗ para iniciar el golpe; la barra al pie de pantalla se moverá. Pulsa ⊗ de nuevo al otro lado del indicador y la barra volverá hacia atrás. Aprieta ⊗ una tercera vez en el punto en el que dice "Hit". ●

CONTROLES

R1/L1 Seleccionar palo

ANTES DE GOLPEAR

↑/↓ Ajustar ángulo de cámara
←/→ Mover cursor de apuntado
SELECT Mostrar tarjeta de golpes

AL GOLPEAR

⊗ Ajuste de potencia e impacto en el medidor de swing
△ Zoom de acercamiento
○ Zoom de alejamiento
□ Variar potencia
L2 Muestra sección transversal del green mientras «pateas»
R2 Restablece la cámara

TRUQUILLOS

ACABA DE UNA VEZ CON ESOS BOGEYS

CÁMARA

Usar la cámara es vital para colocar tu tiro lo más cerca posible del lugar al que quieres ir. Haz avanzar la cámara campo arriba con △ y retírala con ○. Así puedes intentar que vaya a parar en medio de la calle o cerca del banderín.

VIENTO

Un viento fuerte afecta el vuelo de la bola, o sea que debes realizar ligeros ajustes según el caso. Hay un indicador de viento en la esquina superior derecha que muestra la dirección y la fuerza de la brisa. También puedes fijarte en la velocidad y la dirección de las nubes como ayuda.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

• EL RETO
Birdie, que te quiero *birdie*. Consigue la puntuación acumulada más baja que puedas en los dos hoyos. Tras una reñida competición, en la redacción logramos dos *birdies*, así que sólo con un *eagle* tienes alguna oportunidad.

• LA PRUEBA
Tendrás que darte prisa antes de que termine el tiempo de la demo, así que ten una cámara a punto. Saca una foto de la pantalla de la tarjeta de golpes tras los dos hoyos, en la que se indica claramente tu puntuación.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 104.

¡PRUÉBALO! **«Hace que la sección de rally de *GT2* se ahogue en su propio vómito...»**

Colin McRae Rally 2.0

DATOS **GÉNERO:** Carreras **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **DISPONIBLE DESDE:** Junio de 2000 **PUNTUACIÓN:** *PSMag42*, 10/10

¡GIROS A MIL POR HORA!



***Colin McRae 2* está muy infravalorado** al vivir a la sombra de *Gran Turismo 2*, pero lo cierto es que esto es rally en estado puro. Nuestra demo de *CM2* te ofrece una muestra de las condiciones de conducción más duras y variadas para PlayStation.

Accederás de forma aleatoria a tres etapas de Francia, Finlandia y Suecia en tu intento de acaparar la gloria de *PSMag*. Para conducir en *CM2*, no obstante, no basta con tener chiripa en algunas curvas, hay que marcarse unos bestiales derrapes controlados. Ignora los avisos de peligro que te da tu copiloto y asegúrate de aplicar el freno de mano para cualquier giro de más de 50°. Y sobre todo, elimina todas las distracciones y céntrate en patearle el trasero a Colin. ¡Venga, venga, venga! ●

CONTROLES

⊗ Acelerar
□ Frenar
○ Freno de mano
△ Cambiar perspectiva
← Girar a izquierda
→ Girar a derecha
R2 Mirar atrás
START Pausa

TRUQUILLOS

¡NO TE ECHES AL MONTE, SIGUE EN LA CARRETERA!





¡VAYA VISTA!

Pulsa △ de inmediato para pasar a una perspectiva algo más alejada; esto te procurará uno o dos metros extra de visibilidad. Mira asimismo las repeticiones. No sólo te hacen babear de tan bonitas, sino que te ayudarán a rebajar tu tiempo en unas valiosas fracciones de segundo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

• EL RETO
Logra el tiempo más rápido en los tres trazados. Nosotros acabamos con 2 minutos y 56'8 segundos en Suecia, 2 min y 48'81 s en Finlandia, y 2 min con 47'66 s en Francia, sumando nada menos que 8 min y 33'15 s.

• LA PRUEBA
Con una fotito de la clasificación final bastará. ¡Tal vez quieras hacer tus propias cuentas para que podamos comprobar tu tiempo total!

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 104.

¡PRUÉBALO! **«La tercera aventura del marsupial más querido»**

Crash Bandicoot 3: Warped

DATOS **GÉNERO**: Plataformas **DISTRIBUIDOR**: Sony **DISPONIBLE DESDE**: Diciembre 1998 **PUNTUACIÓN**: *PSMag24*, 9/10

DE LO MEJORCITO EN PLATAFORMAS PARA LA PS1



Crash Bandicoot es la estrella de nada menos que cinco títulos (lo cual lo sitúa a la par de Lara) y es, posiblemente, la estrella de la consola. Con sus locuras vertiginosas marca de la casa y su lograda jugabilidad, Crash se ha ganado el respeto de más de un jugón.

En nuestra demo, puedes jugar a todo un nivel de caos medieval, haciendo frente a belicosos magos, feroces ranas y cabras malhumoradas en tu pugna por capturar al maloso de Neo Cortex. En tu ayuda tendrás *power-up* en forma de máscaras Aku Aku, que te permiten recibir un impacto sin morir.

Pero ojo, Crash tiende a acabar en rodajas o por los aires. Más te vale hacer un buen uso de tu giro-tornado y tu super costalazo.

CONTROLES

Cruceta	Dirección
⊗	Salto
△	Mostrar inventario
△, o ▭	Gatear/deslizarse/salto alto (pulsar con XXX)
□	Ataque en torbellino
START, o ○	Salir de la demo





¿A TI QUÉ TE HAN DADO HOY?

Crash tiende a corretear a un fuerte ritmo, lo cual puede ser desconcertante para los no iniciados. Para evitar sufrir muertes prematuras, prueba a pulsar el giro (□) antes de llegar a un enemigo, lo cual te permitirá acometerlo con tu ataque ya en marcha.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

• EL RETO
Esto tiene tela. Queremos que te hagas con la gema secreta (obtenida al romper todas las cajas del nivel) lo antes posible.

• LA PRUEBA
Un vídeo de tu carrera hacia la gloria será suficiente, pero debe mostrar la pantalla de título de la demo de *Crash 3*, que lo sepas.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *FFVIII*. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 104.

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo- y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3.Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6 .Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8 .Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

FORMULA 1: 99

EL MÁS RÁPIDO



JULIÁN ZARAGOZA
Valencia
Mejor tiempo: 1 min. 13,435 seg.
Ésta sí que ha sido una carrera de lo más reñida. Pero los tiempos mandan en este tipo de competiciones y, por lo tanto, Julián se lleva el premio hacia Valencia. Pero no te confíes Julián, porque tienes a Francisco y a David pisándote los talones...

2. 1 min. 13,781 seg.	Francisco Serrano	*Córdoba*
3. 1 min. 14,663 seg.	David Marín	*Castellón*
4. 1 min. 15,260 seg.	Carlos F. Piñero	*Sta. Perpètua de Moguda*
5. 1 min. 15,291 seg.	Ignacio Tosca	*Barcelona*
6. 1 min. 15,384 seg.	Mike Bauder	*Alicante*

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

MEJOR PUNTUACIÓN



IKER FERNÁNDEZ
Bilbao
Mejor puntuación: 74-5
Iker y el resto de participantes de este reto *PSMag* han demostrado al mundo entero que no sólo de juegos de lucha y carreras vive la PlayStation. También hay juegos de estrategia e inteligencia. Y habéis demostrado de sobra que sois igual de buenos en todos los géneros.

2. 63-1	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar*
3. 62-5	Miguel Ángel Vergara	*Madrigueras*
4. 62-9	Samuel Christopher Coley	*Mijas Pueblo*

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

viene de la página 13

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada **B**

BIEN HECHO. Aunque pueda parecer un suicidio , puedes utilizar tu escudo para explorar la zona con rapidez y muy pronto te darás de narices con una torreta. Desde aquí, puedes acabar con el jefazo sirviéndote de la enorme potencia del Cañón sin arriesgar tu pellejo.

Lo conseguiste

TOY STORY 2 RACER

EL MÁS RÁPIDO

ANNA LLIDÓ
Barcelona
Estamos seguros que os acordáis de que una mujer ganó la última edición del rally Paris-Dakar. Pues bien, Anna ha demostrado que no se trata de un caso aislado. Ha ganado la carrera y su sobre ha sido el primero en llegar a la redacción... Felicidades Anna, sigue así.

2.	Sergi Pérez	*Valls*
3.	Francisco Pascual	*Zamora*
4.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar*
5.	Joan Marc Adalid	*Almacelles*
6.	Alejandro López	*Sabadell*

MAT HOFFMAN'S PRO

EL MEJOR COMBO



CARLOS FELIPE PIÑEROS
Santa Perpètua de Moguda
Mejor puntuación: 898.404
Está claro que esto de saltar con monopatines y bicicletas os gusta. Y también está claro, a juzgar por las puntuaciones, que sois unos auténticos genios en este deporte extremo. Pero como siempre, sólo puede haber un ganador... Carlos Felipe, te llevas el premio a casa.

2. 617.690	Mike Bauder	*Alicante*
3. 528.255	Sergio Jaén	*Seseña Viejo*
4. 517.408	Marc Sirkia	*Sta. Coloma, Andorra la Vella*
5. 483.800	Mario Alberto	*Valladolid*
6. 473.401	Damián Rios	*Peñíscola*

LEGO ISLAND 2

MEJOR PUNTUACIÓN



VÍCTOR MARQUÉS
Bembibre
Mejor puntuación: 20.000 puntos
Seguramente, vosotros ya no juguéis con los muñequitos de *Lego*, pero nosotros, que ya somos gatos viejos, todavía nos acordamos de las aventuras que vivimos gracias a los *Lego* y, nos alegra ver que su espíritu todavía sigue vivo.

2. 19.004	David Marín	*Castellón*
3. 17.620	Iker Fernández	*Bilbao*
4. 17.460	Víctor Manuel Rodríguez	*Madrid*
5. 17.387	Mike Bauder	*Alicante*
6. 16.265	Aitor Fernández	*Santiago de Cartes*

SPEED FREAKS

MEJOR PUNTUACIÓN



ERIK VERGEL
Buñol
Mejor tiempo: 1 min. 48 seg.
Otra carrera un poco menos seria que la de *Formula 1: 99*, aunque igual de divertida. Erik Vergel se hace con el primer puesto a tan solo un segundo de Víctor y Francisco...

2. 1 min. 49 seg.	Víctor Manuel Rodríguez	*Madrid*
2. 1 min. 49 seg.	Francisco Javier Drago	*Ayamonte*
3. 1 min. 50 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar*
4. 1 min. 54 seg.	Aitor Fernández	*Santiago de Cartes*
5. 1 min. 55 seg.	Iker Fernández	*Bilbao*
6. 2 min. 00 seg.	Samuel Christopher	*Mijas Pueblo*

¡NOTA DE REDACCIÓN!

Después de recibir unos resultados exageradamente abultados en el concurso para *ISS Pro 2* que apareció en *PSMag57* (ya sabemos que sois muy buenos, pero tal vez no tanto), hemos decidido repetir el reto. Sin embargo, en esta ocasión sólo aceptaremos vídeos en los que se pueda ver el partido entero desde el mismo momento de la selección de los contrincantes (Human vs CPU) hasta su conclusión.
Pedimos disculpas por las molestias, pero suponemos que muchos estaréis de acuerdo en que éste era un reto demasiado susceptible de «trucarse». En próximas ocasiones, intentaremos evitar este tipo de problemas (¡pero es que ni nosotros somos perfectos!).

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ THE ITALIAN JOB
- ☐ PERRO & LOBO
- ☐ WORMS ARMAGEDDON
- ☐ TINTÍN
- ☐ EVERYBODY'S GOLF 2
- ☐ COLIN MCRAE 2.0
- ☐ CRASH BANDICOOT 3
- ☐ ISS PRO 2 *(PSMag57)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
....
....

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

GANADORES
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

1.- Elvira Saura Sánchez
Cartagena (Murcia)

2.- José Carlos Suárez Navarro
Cuevas del Reyllo (Murcia)

3.- Rafael Corpas Prieto
Alcolea (Córdoba)

4.- Alejandro Molina Parra
Blanca (Murcia)

5.- Roberto Cubillas Suárez
La Robla (León)

6.- Julen Cunchillos Arrastia
Iruña (Pamplona)

7.- José Manuel Fernández Fiaño
Paderne (A Coruña)

8.- José Félix Barbas Hervás
Madrid

9.- Carlos Ibáñez Santana
Madrid

10.- Jairo Fernández Moreno
Madrid

11.- Alfonso M. Cano Cano
Mancha Real (Jaén)

12.- Visitación Fernández Misa
Toreno (León)

13.- Daniel Sánchez de la Cruz
Coslada (Madrid)

14.- Yanis Maronn Sánchez
Madrid

15.- Yann Raso Nagot
Madrid

16.- Antonio Villar Prieto
Sagunto (Valencia)

17.- Jorge Arleaga Escursa
Barcelona

18.- Vicente Morell Ibáñez
Gandía (Valencia)

19.- Francisco Cruz Romero
Campo de Criptana (Ciudad Real)

20.- Sergi Fernández Fort
Vilafranca del Penedès (Barcelona)

21.- Miguñe Marqués Moros
Altura (Castellón)

22.- Jorge Enrique Garcés Balaguera
Buñol (Valencia)

23.- Pedro González Martínez
Barberà del Vallès (Barcelona)

24.- Juan Carlos Ruiz Alcalde
Puertollano (Ciudad Real)

25.- Mª Gema Cerro Castanedo
Santander

26.- José Ramón Cuadrado García
Mula (Murcia)

27.- Pablo Soto Sarabia
Orihuela (Alicante)

28.- Francisco José Cárdenas Ruiz
Cádiz

29.- Alejandro Lechuga
Madrid

30.- Víctor M. Marín Barqueros
Cieza (Murcia)

31.- Rubén Moyano Dávila
Lucena (Córdoba)

32.- Álvaro Collado
Madrid

33.- Iria García Ferreiro
Villalba (Lugo)

34.- Mª Isabel Rodríguez Rumbo
Azuqueca de Henares (Guadalajara)

35.- Emilio José Martín – Mora Laguna
Ciudad Real

36.- Adán José Martín Lorenzo
Castell de Ferro (Granada)

37.- Carlos Sánchez Ruiz
Motril (Granada)

38.- Guillermo Sánchez Vallet
Madrid

39.- Anam Herrera Morales
Armilla (Granada)

40.- Ángel Novo Martínez
Carnés (A Coruña)

41.- Vicente José Monsomis
(Burriana) Castellón

42.- Miguel Ángel Castilla Álvarez
Valverde del Camino (Huelva)

43.- Ignacio Daniel Morillas Ayllón
Coslada (Madrid)

44.- Benjamín Martínez Castaño
Gijón

45.- Carlos Calvo Cristóbal
Getafe (Madrid)

46.- Laura Ripio Bou
Palma de Mallorca

47.- Iluminada Jiménez Trujillo
Huesca

48.- Borja Batrez Abad
Pinto (Madrid)

49.- Araceli Mellinas Tortosa
Albacete

50.- Nicolás Raez de la Cruz
Algemesí (Valencia)

GANADORES
***NBA HOOPZ* PS2**

1.- Pedro José Teijón Pérez
Parla (Madrid)

2.- Francisco José Rius lerma
Torrent (Valencia)

3.- José María Valle Martín
Valladolid

4.- José Luis Pérez lagares
Málaga

5.- Joan Crecenti Dono
Barcelona

6.- Mario Díez García
Mataró (Barcelona)

7.- Félix Fernández Garrido
Plasencia (Cáceres)

8.- Javier Domínguez Cardenal
Astigarraga (Guipúzcoa)

9.- Juan Pablo Marín Aragón
Burgos

10.- Aurelio López Fernández
Mieres (Asturias)

11.- Francisco Torijano
Getafe (Madrid)

12.- Eleuterio Domínguez
Madrid

13.- Francisco Javier Martínez Estella
Zaragoza

14.- Rafael Estévez Vázquez
Andoaín (Guipúzcoa)

15.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

16.- Carlos Capa Ballesta
Madrid

17.- Miguel Ángel Fernández Vázquez
Basauri (Vizcaya)

18.- Isabel Guzmán Cadas
Cádiz

18.- Óscar Blanco Campos
Hervás (Cáceres)

19.- José Antonio Pineda Ortiz
Jerez de la Frontera (Cádiz)

20.- Carlos Pernas Prieto
Burela (Lugo)

GANADORES
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

1.- José Alberto Luna Tejedor
Albal (Valencia)

2.- José Luis Maqueda Sánchez
Ávila

3.- Guillermo Portillo Guzmán
Cádiz

4.- Manuel Peña Carrasco
Urda (Toledo)

5.- David Martínez Casquero
Málaga

6.- Rubén Quirce Fombellida
Baltanás (Palencia)

7.- José Luis León Mañete
Alcalá de Xivert (Castellón)

8.- Rafael Isla Vergara
Málaga

9.- Antonio Muñiz García
Pruvia – Llanera (Asturias)

10.- Ramón Zapata Ortega
Almería

11.- Beatriz Álvarez García
Ciaño de Langreo (Asturias)

12.- Francisco Javier González de la
Fuente
Vicálvaro (Madrid)

13.- Francisco López Amigo
Madrid

14.- Jonatan Martínez Rendón
Badalona (Barcelona)

15.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca
(Barcelona)



No todos los coches son iguales



¡¡¡ Ya a la venta !!!

Cada mes en tu quiosco



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Jupiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 566

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PLAYSTATION PS ONE 19.900

PS ONE + GT2 + TEKKEN 3 22.900

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO 5.990

Con tu LOONEY TUNES: PERRO & LOBO una camiseta de regalo

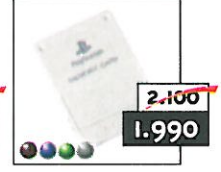
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190



MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER 8.990



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS 3.490



VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE 3.990



ALADDÍN: LA V. DE HASIRA 3.990



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ~~7.490~~ 6.990



BREATH OF FIRE IV 3.990



CASTLEVANIA CHRONICLES ~~7.490~~ 6.990



COLIN McRAE RALLY II ~~4.990~~ 4.490



CRASH BASH 3.990



DANCING STAGE DISNEY MIX ~~7.490~~ 6.990



DIGIMON WORLD 8.490



DRIVER 2 4.990



EL LIBRO DE LA SELVA 3.990

FIFA 2002 ~~7.990~~ 7.490

ISS PRO EVOLUTION 3.900

ISS PRO EVOLUTION 2 ~~7.490~~ 6.990

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 3.990

NEED FOR SPEED PORSCHE 3.990







SILENT HILL ~~3.900~~ 3.490



SPIDER-MAN 2 ~~6.990~~ 6.490



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN 3.990

SYPHON FILTER 2 3.990

SYPHON FILTER 3 cons.

THE ITALIAN JOB ~~7.995~~ 7.495

TONY HAWK´S PRO SKATER 2 ~~4.990~~ 4.490





X-MEN MUTANT ACADEMY 2 ~~5.490~~ 4.990



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL
54.990




~~10.990~~ 10.490



PLAYSTATION 2
49.900

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL SONY ~~4.995~~ 4.495

MEMORY CARD 8 Mb. ~~6.990~~ 6.490

AGES OF EMPIRES 2 ~~10.490~~ 9.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ~~10.490~~ 9.990

AIR BLADE ~~9.990~~ 9.490

DARK CLOUD ~~9.990~~ 9.490

DEAD OR ALIVE 2 OFERTA 6.990



DINASTY WARRIORS 2 OFERTA 5.990



EPHEMERAL FANTASIA ~~9.990~~ 9.490

ESTO ES FÚTBOL 2002 ~~9.990~~ 9.490



F1 2001 ~~10.990~~ 10.490



FORMULA ONE 2001 OFERTA 6.990



GIANTS CITIZEN KABUTO ~~9.990~~ 9.490



GRAN TURISMO 3 A-SPEC ~~9.990~~ 9.490

KLONOA 2 ~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND ~~10.490~~ 9.990

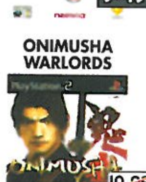
MADDEN NFL 2002 ~~10.990~~ 10.490

MOTO GP OFERTA 6.990

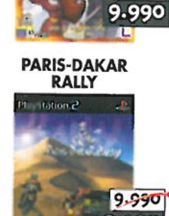
MX 2002 RICKY CARMICHAEL ~~10.990~~ 10.490



NHL 2002 ~~10.990~~ 10.490



ONIMUSHA WARLORDS ~~10.990~~ 10.490



PARIS-DAKAR RALLY ~~9.990~~ 9.490



PROJECT EDEN ~~9.990~~ 9.490



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 10.990



RIDGE RACER V OFERTA 6.990



ROBOT WARLORDS OFERTA 5.990



SHADOWMAN 2 ~~9.990~~ 9.490



SILENT HILL 2 cons.



SKY ODISSEY OFERTA 6.990



TEKKEN TAG OFERTA 6.990



TIME CRISIS 2 ~~9.990~~ 9.490



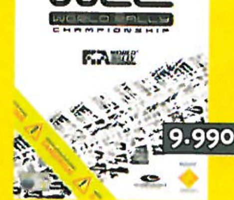
TIME CRISIS 2 + G-CON 2 ~~12.990~~ 12.490

RESERVA CRASH BANDICOT Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO



9.995

RESERVA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO

9.990





HALF-LIFE 9.995



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 9.990




RAYMAN M 10.495





SPY HUNTER 9.990



Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



MELinfort
Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa
NUEVA DIRECCIÓN:
URBANIZACIÓN HOYA DE LOS PATOS, 250
03111 BUSOT
ALICANTE
TEL.: 965 699 699
FAX.: 965 699 547
En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



1.000 pts. descuento
SPIDER-MAN 2
5.990 6.990
SPIDER-MAN 2
MARVEL
ACTIVISION
PlayStation
• Recorta y rellena los datos.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐
CPG
NOMBRE
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL
POBLACIÓN
PROVINCIA
TELÉFONO
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐
NÚMERO
DIRECCIÓN E-MAIL
CENTRO MAIL
www.centromail.es
CADUCA EL 30/11 /2001
NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS







Elige el que más te guste
GRATIS por la compra
de cualquier **Juego PS 2**



GORRA

SONY LAUNCH
T-SHIRT VISUAL

Llévate esta magnífica
Camiseta **GRATIS**
por la compra
de una Consola PS 2
+ un Juego PS 2
ó dos Juegos PS 2.



PS2 REFLEX BLUE
WAVE T-SHIRT



Consola
+ Atlantis

21.900Ptas
€131´62

Consola
+ Harry Potter

23.900Ptas
€143´64



Consola
+ Tekken 3 + GT 2

22.900ptas
€137´63

-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas válidas hasta fin de Noviembre 2001
o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.

-Ofertas y Promociones exclusivo para Producto Sony



Únete al
CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



CÁDIZ	956690048	LA LÍNEA	c/Clavel, 37
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	c/Alfonso XIII, 66
¡NUEVA APERTURA! CÓRDOBA	957525782	CABRA	c/Doña Leonor, 36
CÓRDOBA	957752328	CÓRDOBA	Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
GRANADA	958294007	GRANADA	c/Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	c/Huesca, 36
GUADALAJARA	949348529	AZUQUECA DE HENARES	c/ Valladolid, 2
MÁLAGA	952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	c/ Almendros, 22
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitucion, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA	952507686	AXARQUÍA	Velez Malaga Camino de Malaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda.Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal
¡NUEVA APERTURA! MÁLAGA	952806792	ESTEPONA	c/El Cid, 13 Bajo
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA	968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores

¿SU VIDA ES ABURRIDA Y YA NO LE ENCUENTRA SENTIDO A NADA?

¿LARGAS Y TEDIOSAS HORAS DE INACTIVIDAD ESPERANDO QUE ALGO OCURRA? TIME CRISIS 2 ES LA SOLUCIÓN. EN SÓLO 10 MINUTOS NOTARÁ LA DIFERENCIA.

- UNISEX.
- 20 MINUTOS AL DÍA SON SUFICIENTES.
- NO ES NECESARIO HACER DIETA.
- LOS EFECTOS SE APRECIAN RÁPIDAMENTE.
- MÁXIMA CALIDAD.
- MEJORE SU IMAGEN Y SIÉNTASE MEJOR POR DENTRO EN POCOS DÍAS.
- FÁCIL DE USAR.
- RESULTADOS GARANTIZADOS.
- TOTAL CONTROL, SIN DEPENDER DE NADIE MÁS.

1

2

3

Enrique Povedilla, 33 años. "Con Time Crisis 2 he encontrado el equilibrio"

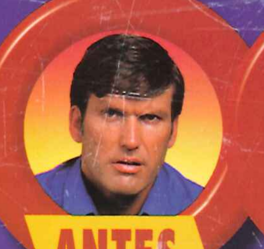
"Mi vida iba en picado. Nada me importaba. Me debatía entre el aburrimiento y la desesperación. Entonces descubrí Time Crisis 2 y mi vida cambió por completo. Después de unos minutos me sentí increíblemente satisfecho. Se lo recomiendo a todo aquel que quiera salir del agujero. Es una pasada. Yo ya no sabría vivir sin Time Crisis 2."

PlayStation 2



www.es.playstation.com

Time Crisis II + pistola G-Con 2 por 12.900 ptas*.



DESPUÉS

¡Notará la diferencia!



*P.V.P. Estimado.

namco

Time Crisis II es compatible con G-Con 2 y G-Con 45.

G-con 2